



PlayStation®

NUMÉRO 34 • SEPTEMBRE 1999

M A G A Z I N E

SLED STORM

L'HIVER

EN AVANT-PREMIERE



LE MONDE DES BLEUS (VIDÉO)



CROC 2 (JOUABLE)

8 DEMOS

POUR ACHEVER L'ÉTÉ EN BEAUTÉ



UM JAMMER LAMMY (JOUABLE)



ATTACK OF THE SAUCERMAN (JOUABLE)



OMEGA BOOST (JOUABLE)



RAT ATTACK (JOUABLE)



SPEED FREAKS (JOUABLE)



EVIL ZONE (JOUABLE)

T 6856 - 34 - 49,00 F



*"Ce jeu est une bombe, une merveille,
un chef d'œuvre" PlayStation Magazine*

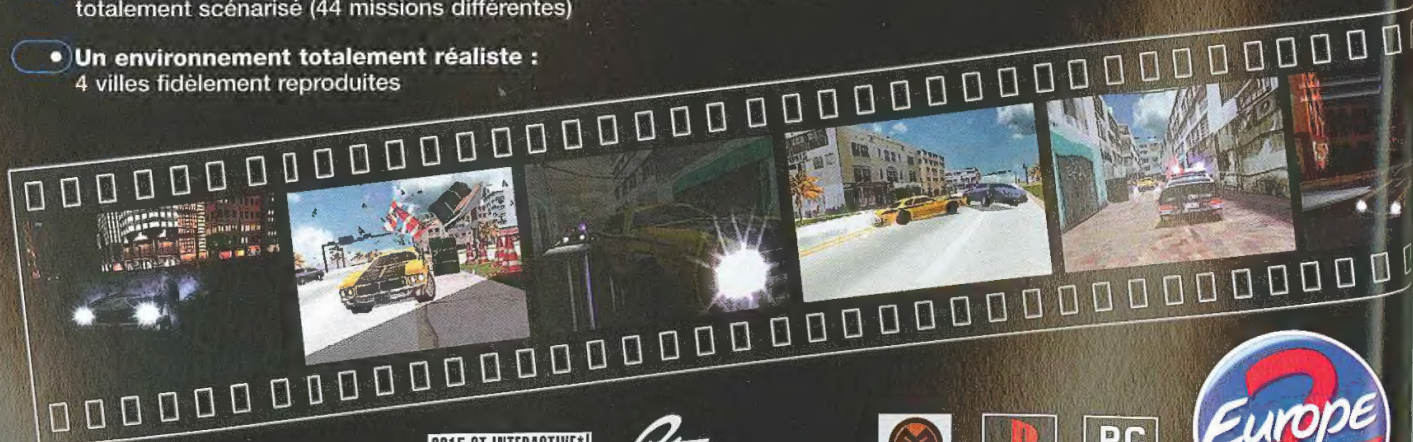
*"Un concept novateur, une réalisation
haut de gamme pour un jeu extrêmement fun" Joypad*

*"Driver apporte une nouvelle dimension
aux simulations. Un vrai régal" Player One*

DRIVER



- **Une course-poursuite haletante en pleine ville :**
toutes les patrouilles de la ville sont à vos trousses !
- **Une véritable intrigue à rebondissements :** le premier jeu de course
totalement scénarisé (44 missions différentes)
- **Un environnement totalement réaliste :**
4 villes fidèlement reproduites



3615 GT INTERACTIVE*
1 ligne GT : 08 36 68 14 11*



GT INTERACTIVE SOFTWARE



Feedback

Lara Croft sur un plateau

Q Je vous envoie quelques clichés de Tomb Raider, le jeu que j'ai conçu en moins de 6 mois. On y retrouve tous les éléments les plus importants du jeu vidéo (le scénario, les personnages, les armes, les objets, les obstacles...) et il se joue de 1 à 3 joueurs. On y incarne Lara Croft, et le but est de récupérer le Scion, artefact divisé en trois parties. Vous traverserez les milieux relatifs au jeu vidéo : les cavernes de glace, la Rome antique, l'Égypte antique, les mines de Natta et la grande pyramide. Les objets et événements du jeu sont représentés par des cartes. Bien sûr, votre parcours ne sera pas une promenade de santé : armée de vos pistolets, vous éliminerez les ennemis vous barrant la route, à la manière d'un jeu de rôle (avec des scores à battre aux dés). Pour vous soigner, vous devrez trouver des trousses de soin. Surveillez votre barre d'énergie ! Tout au long de votre périple, vous trouverez des nouvelles armes et des clefs pour ouvrir les portes. Faites attention aussi aux mauvais pièges comme les pics meurtriers ou les rochers dévastateurs. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, vous avez la possibilité de « voler » les cartes des autres si vous avez « la main du pickpocket ». Je me suis plutôt bien amusé à faire ce jeu et ce qui me ferait plaisir serait de le voir dans un numéro de PlayStation Magazine.

Laurent Diaz, de Tremblay (93)

que le support carton a du bon, parfois : et si, contrairement à Magic, Laurent figurait dans la rubrique « si bon qu'on nous l'a envoyé ? ». À n'en pas douter, son jeu se classe déjà en tête des productions faites maison de nos jeux préférés. Tout de même, on attend toujours une adaptation vidéo-ludique du Scrabble ©, où les mots « ennui » et « pigeon » rapportent 100 points chacun.

Ouf ! On l'a échappé belle : la station Mir ne s'est pas écrasée sur Paris, l'apocalypse annoncée n'a pas eu lieu et les superstitieux n'ont jamais autant tremblé (de honte). Et puis, c'est bien connu, la fin du monde est toujours pour demain. Apparemment, il y en a parmi vous qui le savaient, puisqu'ils ont écrit au Feedback. Et qui dit écrire, dit espérer une réponse, fut-elle post-apocalyptique. Pour ceux qui ont eu l'audace d'attendre, voici donc vos lettres rassemblées. Snif, pas une seule sur la fin du monde ou la haute couture. C'est pas grave, je compte sur vous pour le mois prochain... À vos pendules !

L'aventure à la carte

R Lara Croft allongée sur la moquette de votre chambre, oui, c'est possible. Calmez-vous, il ne s'agit que d'un jeu de société. C'est la première fois qu'on passe d'un support vidéo à un support « tout en carton ». Le chemin inverse avait déjà été fait en son temps par quelques grands succès de jeux de société. Rappelez-vous, il y a plus d'un an et demi, Risk et Monopoly décrochaient leur passeport pour une adaptation vidéo-ludique. L'extrême était arrivé aussi avec Magic The Gathering, véritable jeu de plateau/cartes. Un jeu de rôle version cartes, qui avait perdu tout son intérêt en se transformant en jeu vidéo. C'est dans ces cas-là qu'on se dit



A lire avec modération

R Kevin, ta lettre nous a quelque peu interloqués. Aussi, pour remettre les choses à leur place, je vais t'adresser quelques conseils bien utiles. Dorénavant, tu éviteras de changer une ampoule en ayant les pieds dans l'eau, de fumer une cigarette après

Hors de lui

Q Salut à toute l'équipe. Je suis très content de votre mag, mais mécontent du dernier hors série : il contenait la solution de Silent Hill alors que le jeu n'était même pas sorti. Je vous demanderai, pour les prochains jeux très attendus (Resident Evil 3, Dino Crisis...), de ne pas donner la solution tout de suite, afin de garder le plaisir de trouver les énigmes seul.

Kevin Debusshe, de Compiègne (60).

avoir vaporisé un insecticide banal, de tirer sur les passants après une partie de Time Crisis, et surtout, surtout... de lire nos hors série avant d'être bloqué dans un jeu. Car vois-tu, ce qui distingue notre hors série spécial soluces de nos traditionnels PlayStation Magazine mensuels, c'est qu'il ne peut pas être lu d'une façon courante, de A à Z, comme une véritable source d'informations. À moins d'être gravement masochiste ou de ne rien comprendre aux jeux vidéo. Ou bien dans un souci de rentabilité ? Plus sérieusement, Silent Hill sortant courant juillet et notre hors série restant quelque trois mois en kiosque, nous avons jugé bon de livrer la solution complète de ce hit, l'un des plus attendus du moment. Libre au lecteur ensuite de s'empêcher ou non d'acheter le magazine et de regarder par curiosité le remède à tous les maux. Promis, la prochaine fois, nos exemplaires seront fournis avec un rouleau de scotch et des lunettes spécial éclipse.

En ligne de mire

Q Salut PlayStation Mag. Cet été, on n'a parlé que du Tour de France, et depuis deux ou trois ans, je me demande quand est-ce que l'un de nos chers éditeurs de jeux vidéo PlayStation se décidera à créer un jeu sur le cyclisme. Je sais que ça doit être difficile, mais avec ce qu'ils arrivent à faire maintenant, je garde espoir.

Laurent, 14 ans.

Q Étant un fan de jeux de Codemasters (Toca 1 et 2, Colin McRae Rally, Prince Naseem Boxing), je voudrais savoir quand sortira No Fear Downhill Mountain Biking, et quel est le meilleur jeu de plongée sur Play. Merci d'avance.

Vincent Lagnier, de Ramagnat (63)

On nous aurait menti ?

R Le seul jeu de « course de vélos » prévu jusqu'à présent est, effectivement, la simulation de VTT signée Codemasters. À force de voir ses dates de sortie repoussées, nous n'avons vu tourner pour l'instant que des versions bêta du jeu sur nos machines. Un casting pour en parler dans le numéro 28, et depuis plus rien. Le titre rejoindra-t-il la liste des jeux inaugurant un genre particulier, donc maudits ? Pour le moment, seul Courier Crisis vous donnait la possibilité de chevaucher un deux-roues, avec l'option « EPO » à l'occasion, pour distribuer le courrier en retard (hum...). Mais le débat sur le réalisme dans un jeu vidéo était alors relancé : le vélo avançait telle une moto sans son moteur. Et l'intérêt du vélo, c'est avant tout l'effort, n'est-ce pas ? Alors, pour simuler le travail du muscle - fut-il fait d'hormones de synthèse - quelle originalité proposera Mountain Biking ? S'adapter sur un vélo d'appartement ? Faire avancer l'engin en exerçant des pressions alternées et fébriles sur Rond et Carré ? Un mode training digne de Track and Field ? Autant de questions qui demeureront sans réponses tant que la version finale n'aura pas atterri sur notre bureau. Aux dernières nouvelles, elle devrait arriver dans les bacs en octobre 99. Mais là encore, la prudence est de mise face à cette annonce. Alors, tombera ? Tombera pas ? Tout cela fait étrangement penser à la polémique sur Mir. Enfin, pour revenir à des préoccupations plus basses, et aux titres de plongée, deux titres seulement pourront satisfaire les fans d'aventure : il s'agit de Diver's Dream et Treasures of the deep. Certes, pas de plongeur, mais des phases d'exploration sous-marines avec dauphins et trésors à la clé. Quant aux plus stressés, ils pourront s'adonner aux joies de « l'aquarium musical », avec Sub.

V-Rally 2, quasiment parfait

Q J'ai acheté V-Rally Championship Edition 2 et je n'arrive pas à jouer avec des concurrents sur un circuit fait avec l'éditeur, malgré de nombreux essais. Pourtant, lors de la lecture du PlayStation Magazine de juin 1999, j'ai vu qu'on pouvait jouer sur nos propres circuits avec des adversaires. J'aimerais, si possible, avoir une explication lors du numéro de septembre. Merci d'avance.

Encore des vers de cocktail molotov !

Q Je voudrais savoir si Worms Armageddon est la suite du très sympathique Worms, et s'il sera en 3D avec de nouveaux modes de jeux. Merci d'avance.

Éric Perrier, de Lyon (69).

Aïe caramba !

R Tu as visé juste, Éric ! Et dans ton cas, espérons que tu aies écrabouillé la tête d'un ver de terre ennemi. Worms Armageddon, sorti il y a quelques mois sur PC, prend effectivement le chemin des consoles pour rejoindre son grand frère, Worms, premier volet de la série. La 3D ne sera toujours pas au rendez-vous (qu'est-ce que vous avez tous avec ça, en ce moment ?), mais les graphismes, remis au goût du jour (et de la technique), conféreront un design plus « cartoonesque » à l'ensemble. Bien sûr, cela ne suffisait pas, et de nouvelles armes s'ajouteront aux traditionnels moyens de blaster l'équipe adverse. Parmi les plus cocasses : la vache folle, la vieille femme, le pigeon à tête chercheuse, le cocktail Molotov, ou encore la batte de base-ball. Le principe délinquant de Worms Armageddon restera exactement identique au précédent volet. Rien de transcendant en fait, il suffira juste de casser du ver de terre dans la joie et la bonne humeur ! C'est sûr, les aficionados de batailles où tous les coups bas sont permis se régaleront encore.

Just a little bit

Q Bonjour à toute l'équipe. Je sais que dans un jeu en 3D précalculée, les décors sont chargés avant même de commencer à jouer (Resident Evil 2), contrairement à la 3D temps réel (Metal Gear Solid), mais je ne vois pas quelle différence cela apporte au jeu. Pouvez-vous m'éclairer ? Ma seconde question concerne les consoles : on dit que la PlayStation a 32 bits et que la Play 2 en aura 128, mais que signifie le mot « bits » ?

Solid Snake, Herseaux (Belgique)

La PlayStation serait juste une calculette ?

R Dans le cas de Resident Evil, seuls les personnages, héros ou monstres, sont en 3D à proprement parler. Les éléments du décor, eux, ne sont que des sortes d'images fixes, « commandées » pour définir le champ d'action du personnage. C'est pourquoi il est facile d'y reconnaître une caisse que l'on pourra éventuellement pousser (par exemple pour libérer un passage), ou un objet à ramasser : leur type de résolution diffère en effet de celui du décor. Ces images vont reconstituer un univers en perspective, où les personnages seront vus sous différents angles, proches ou lointains. Mais elles prennent aussi beaucoup moins de place sur le CD que la 3D temps réel qui, elle, demande des calculs permanents à la machine. Visuellement parlant, l'affichage du décor, dans ce cas, « avance » avec le personnage, et les interactions sont fréquentes. Citons par exemple le cas de Solid Snake qui fait sauter un pan de mur avec une charge de C4 : le décor s'en verra modifié, et une brèche sera créée. Expliquer précisément le terme « bit » nous ramènerait aux sources de l'informatique (et pas à l'origine de la

Création, comme certains chez nous le pensaient). Disons simplement que les bits correspondent à la puissance de calcul du processeur qui équipe la machine. Pour prendre l'exemple de la 3D temps réel, plus le processeur sera puissant, plus il pourra calculer les coordonnées des polygones rapidement. Les jeux gagneront donc en beauté et en finesse. Je rappelle en effet - n'en déplaie aux fans de Lara Croft - que les héros de nos jeux favoris ne sont qu'un assemblage de polygones. La PlayStation première du nom a une capacité d'affichage de 500 000 polygones texturés. Cela ne signifie pas pour autant que la PlayStation 2, quatre fois plus puissante sur le papier, verra cette capacité monter à 2 000 000. Au contraire, elle dépasse ce chiffre allègrement ! Et la puissance de la machine prend en compte d'autres paramètres comme l'intelligence artificielle, elle aussi gourmande en calculs. Avec le temps et la montée de la technologie, on verra alors apparaître des jeux où les personnages gérés par la console auront un comportement encore plus réaliste !

Parcours en solo

R La grande nouveauté de V-Rally 2 : l'éditeur de circuits. Une option alléchante, mais dont l'intérêt se révèle en fin de compte limité si l'on joue seul. Prévu au départ pour être jouables en mode Championnat (ce qu'on annonçait dans le numéro d'avril, et non de juin), les circuits créés de toutes pièces par les joueurs via l'éditeur ne sont, en fait, disponibles qu'en Contre-la-montre dans la version finale. Les seuls concurrents possibles sur un circuit inédit seront alors humains... ou ne seront pas. Mais même l'écran splitné ne sera là qu'un leurre, les deux joueurs ne se « rencontreront » jamais sur le circuit en question. Pour se consoler, on pourra toujours affronter le ghost (voiture fantôme) de son concurrent en jouant en alternance, celui-ci pouvant être sauvegardé, puis chargé. Voilà donc le seul moyen de provoquer l'émulation dans le dernier-né d'Infogrames. Quelques imperfections subsistent ? Tant mieux, cela reste un bon prétexte pour un

À votre avis,
comment s'entraînent
les entraîneurs ?



Existe
également
en version PC

- GÉREZ un grand club français ou européen.
- SÉLECTIONNEZ vos joueurs parmi les équipes de D1, D2 et National.
- DÉVELOPPEZ vos propres tactiques grâce à des options de jeu inédites et une interface dynamique.
- VIVEZ L'ACTION EN DIRECT : pour la première fois dans un jeu de management, un animateur commente tous vos matchs !

TELEFOOT MANAGER : A quand votre nom dans le journal ?



Resident evil aux oubliettes ?

Q Je vous écris afin de vous féliciter pour votre fantastique magazine. Cependant, je ne comprends pas pourquoi il n'y a pas de rubrique « Stratégie » dans les pages des Incontournables, alors qu'il existe de bons jeux comme Dark Omen, Civilization II et Warzone 2100. Également parmi ces pages, l'absence de Resident Evil 2, qui fait partie, comme vous le dites (ainsi que des millions de joueurs) d'un incontournable. Et Silent Hill, Resident Evil 3, et Dino Crisis, où les classerez-vous lorsqu'ils feront figure de bombes interplanétaires ?

Dod, de Voiron (38)

Les jeux de stratégie ne sont pas près de s'affronter...

R Ce mois-ci, les « Incontournables » deviennent un sujet incontournable de nos lecteurs (d'accord, elle était facile celle-là...). Certes, il existe de très bons jeux de stratégie sur notre bonne vieille Play. Mais ils ne sortent pas avec la même régularité que des genres plus « généraux » : action, aventure, combats, etc. Bien sûr, nous leur reconnaissons des qualités évidentes. Mais c'est un genre que l'on retrouve majoritairement du côté des PC, les « consoleux » (notre surnom chez les PCistes) considérant peut-être le fait de brancher une souris sur Play comme une hérésie. Forts de cette conviction, certains éditeurs n'osent alors peut-être pas investir le genre. Et puis, ça ferait un peu léger, trois

jeux de stratégie qui se battent en duel pendant de longs mois dans la même catégorie. Dans le même temps, la rubrique jeux de tir et autres Doom-like, alimentée au début, s'essouffle un peu avec le temps (un titre comme Exhumed y figure toujours, malgré ses deux ans...). Les deux genres, stratégie et tir, seraient-ils en train de se marginaliser ? On est en droit de le croire. En tout cas, dans quelques mois, qui sait, nous rajouterons peut-être la catégorie « Survival/Horreur » à nos Incontournables, les jeux à frissons arrivant de plus en plus nombreux sur notre console. Et par chance, ils sont quasiment tous aussi bons. Méfiez-vous, ça risque de saigner aux portillons !

Le CD, en long, en large et en travers

Q Après une lecture attentive du magazine n° 33, et surtout du portrait de la rédaction, je me demande pourquoi vous n'y évoquez pas le CD de démos, sur lequel je me pose des questions. Pas tellement sur sa conception matérielle, mais surtout sur le choix des démos, ou encore leur contenu : qui décide de cela ? Par exemple, la démo d'Anna Kournikova Smash Court Tennis se joue au meilleur des deux jeux, alors que dans un ancien magazine, celle de Namco Smash Court Tennis proposait un set complet. Pourquoi ? Merci d'avance.

Hervé Biard, de Creil (60)

Démo qui roule peut amasser mousse

R Oups, un oubli dans le reportage du mois dernier... Du coup, ce mois-ci, le CD de démos a lui aussi droit à son « portrait ». Contrairement aux testeurs (voir article du mois dernier), il a eu beaucoup de facilités à rentrer à la rédac, et pour cause : il en est l'invité privilégié. Avant tout, il faut savoir que, malheureusement, nous ne décidons pas de la disponibilité d'une démo. Si l'éditeur a eu le souci de satisfaire les curieux, elle aura de grandes chances d'atterrir sur nos galettes noires estampillées PlayStation Magazine. Car la conception d'une démo demande du temps et tous les jeux n'en donnent pas systématiquement l'occasion. Il est évident que dans le cas des grands titres, le fait d'assurer sa promotion grâce aux démos suit une logique toute commerciale. Et pour des titres plus « spéciaux » ou modestes, comme Mister Domino, Kurushi ou encore Live's Wire, ces démos sont l'occasion de satisfaire les curieux. Sans oublier que leur conception est totalement indépendante de PlayStation Magazine, qui n'est bien souvent pas le seul « client » de l'éditeur. La réalisation de la démo étant la propriété de celui-ci, il se réserve alors le droit d'en choisir la durée, ou tout autre paramètre définissant sa « longévité ». En bref, les démos existent déjà lorsque nous décidons de les inclure au précieux CD que vous retrouvez tous les mois

Tous les dégouts sont dans la nature...

Q Salut à vous ! Je voudrais vous faire part de mon mécontentement à propos des « Incontournables ». Pourquoi avez-vous enlevé le jeu Soulblade de la rubrique Combat ? J'avoue ne pas comprendre votre choix. Et que vois-je ? Street Fighter Alpha 3 ? Qu'est-ce que c'est que ce truc-là ? Un jeu ? Ouais, pourquoi pas... Un jeu PlayStation ? Vous rigolez, non ? Il est vrai que ceci est mon avis personnel, mais je ne vois pas ce que ce jeu fait sur la meilleure console du marché (mieux que ce machin appelé Dreamcast ou quelque chose comme ça...). Sur Game Boy à la limite. Il faudrait expliquer quand même à Capcom et à Virgin. I.E. le concept de la 3D et arrêter de nous sortir des milliers de versions de ce jeu, en rajoutant un ou deux

personnages Street Fighter, Street Fighter 2, Street Fighter 2 turbo, Street Fighter 2 turbo Alpha plus, Street Fighter 2 turbo Alpha plus super 3 méga bien mieux que l'autre, j'en passe et des meilleures. Je pense que vous allez répliquer en disant que ce jeu est très fun ; peut-être, mais Soulblade ? Il n'est pas fun, lui ? De plus, il est très bien réalisé techniquement, les personnages sont très bien modélisés et animés et la cinématique d'intro est à couper le souffle. Vous ne pouvez pas nier tout ça. C'est vrai qu'il commence à être vieux mais il reste parfaitement dans le coup, même face à Tekken 3 (pour moi, Soulblade est bien meilleur que Tekken 3).

Vincent Leonhart, petit frère de Squall et ami de Clad, d'Ardèche (07)

Y'a pas qu'à la 3D dans la vie !

R Vincent, tu viens de mettre le doigt sur un point très sensible. Car Street Fighter est un titre culte à la rédaction ! Il reste, dans les intenses périodes de bouclage, le meilleur moyen de se défouler et, à ce jour, le seul jeu à donner lieu à autant de rivalités entre les testeurs. Il est sans doute possible qu'en l'occurrence, pour nos « Incontournables », le joueur ait dépassé le testeur. Soulblade reste un chef-d'œuvre. Mais tout en investissant le même genre, les deux hits sont techniquement distincts. Depuis longtemps, les jeux de combat se divisent en deux écoles : les fans du genre baston à la Tekken, tout en 3D, comme Soulblade, et ceux de la série Street Fighter. Le nouvel épisode de la série des SF, certes revisité, a le mérite de proposer de nouvelles options de jeu, ce qui lui a valu l'honneur de détrôner Soulblade. Et puis, la présence de jeu sur PlayStation n'est pas liée aux performances de la machine. Ainsi, le dernier volet de la saga de Virgin/Capcom existe sur Dreamcast, une machine, techniquement plus puissante que son aînée ! Et le jeu connaît toujours un succès majeur dans les salles d'arcade. La preuve que Street Fighter a de nombreux adeptes à travers le monde, et que la 2D a encore de beaux jours devant elle, malgré tout !

Où nous écrire ?

sur le Net

La rédaction : redplay@club-internet.fr
Jean-François Monse : monse@club-internet.fr
Nouridine Nini : trazon@club-internet.fr
Julien Chize : jchize@hfp.fr
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr
Dave Martinyuk : plugin@maginet.fr
Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine - Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Est-il annoncé ?

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
TIME CRISIS II	NAMCO	OUI	DÉBUT 2000
LE MANS	INFOGRAMMES	OUI	FIN 99
TOMORROW NEVER DIES	MGM INTERACTIVE	OUI	NOVEMBRE 99
NEED FOR SPEED 5	ELECTRONIC ARTS	NON	-



Nescafé NES. **Ne vous fiez PAS à sa douceur.**

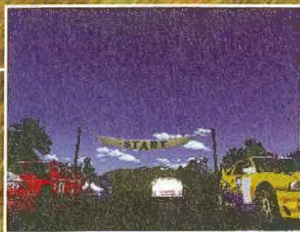
Non, ne vous fiez
 pas aux apparences !
 Nescafé NES
 est doux
 car c'est un mix
 inédit d'Arabica
 et de Robusta
 doux à la
 torréfaction
 légère. OK,
 mais attention !
 parce que c'est
 un 100% café
 il est 100% stimulant.



NESCAFÉ
*Open up**

* s'ouvrir aux autres.

Accélérer, accélérer



"Le meilleur de sa catégorie... Une pure merveille"
9/10 PlayStation Magazine

toujours accélérer.



PlayStation

V-RALLY 2. Certains conduisent, apprenez à piloter.



éditorial



Il va y avoir des morts. Ou alors, il faudra que nous gagnions tous au Loto cette année, ce qui semble peu probable (mais pas impossible). Une fois encore, on se lamente sur le petit nombre de sorties de cette rentrée 99. Une rentrée qui ressemble à s'y méprendre aux 8 mois qui l'ont précédée. Une fois encore, et parce que le jeu vidéo aime cette impression de déjà vu, déjà vécu, tout le monde se pressera au portillon pour Noël. De Dino Crisis, à FIFA 2000, en passant par Final Fantasy VIII ou le Tomb Raider nouveau, on ne s'ennuiera pas. Ou si, justement, on risque d'être ennuyé. A 349 francs le jeu, si l'on ne veut pas manquer de titres majeurs à Noël, il faudra donc déboursier plus de 1500 francs. N'est pas Rothschild qui veut (ou alors, on me cache quelque chose). Quant aux éditeurs qui ne s'adressent pas qu'aux milliardaires, ils se livreront à une concurrence féroce. Histoire de mettre de l'ambiance, on dira que le premier à vendre son jeu 250 francs a de sérieuses chances de nous séduire.

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526. Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex. Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex. Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99. Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16. Promoteur 0 800 19 84 57. Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent. Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau. Associée HACHETTE FILIPACCI II PRESSE THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA). Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps oscamps@club-internet.fr. Rédacteur en chef Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr. Rédacteur en chef adjoint Noëline Niti trazom@club-internet.fr. Secrétaire de rédaction Edwige Nicot, Cécile Lando. Correctrice : Viviane Fitat. Secrétaire Laurence Geoffroy. Ont participé à ce numéro : Kendy Ty, Jean Samsoni, Gregory Szrlegier, Dave Martinyuk, François Tarran, Julien Chitose, François Donaten, Sonia Jensen, Michail Sarfat et Vladimir Sebenski.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin assisté de Sonia Caron. Maquette Yohan Michau, Hervé Drouadine et Josaba Urruela. Correcteur photographique Stéphane Ledercq. Illustrateur P. XX, le_pood@club-internet.fr.

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lafèvre (01 41 34 87 25). Chargé de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93). Assistantes de publicité Vanessa Gabriel, Cécile Marie Réty (01 41 34 87 28).

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux. Responsable de promotion Eric Trastrour. Assistante de promotion Héliane Chemin.

SERVICE ABOONEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution. Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure Champa, Compo Imprim. Imprimé par Brocard Graphique membre de E2G, la Galiste-Prenant.

Distribution Transport Presse. «PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

Illustration de la couverture Steel Storm © Electronic Arts. Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.

Télémagique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia. Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier : Fleur Bretoux, Richard Brunolo, Steve Odic, Agnès Rosique, Annabel Verrier, Anne Vaganay, Sophie d'Almeida, Stéphanie Petit, Lize Ashford, Priscille Diemoly, Grégory Delfosse, Anne-Karine Denoble.



27111

FAITES PARLER LA PLUS SÂGE



Rendez-vous avec

CASTROL HONDA SUPERBIKE

au Mondial du 2 roues :

Paris Expo, porte de Versailles, 75015 Paris,
du 1^{er} au 10 octobre.

Stand Castrol : n° 581, Hall 1.



Existe également
en version PC

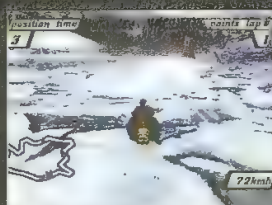


GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N° 34 SEPTEMBRE 1999

16
CASTING

Sled Storm (notre couverture) vient nous rafraîchir. Après les coups de soleil de l'été, un petit tour en motoneige va nous faire du bien.



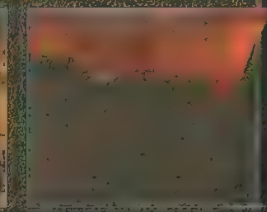
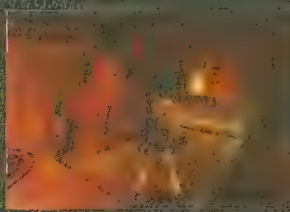
52
SPÉCIAL INT
AUX + DE 18 ANS

De Tarzan à Spyro 2. Il devrait y avoir des jeux pour tout le monde. Parce qu'ont-ils tous à Silent Hill.



72
MAKING OF

Lara Croft revient. Cette fois, la belle à polémiques nous emmènera en Égypte. Un nouveau voyage de noces pour retomber amoureux.



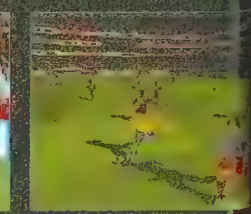
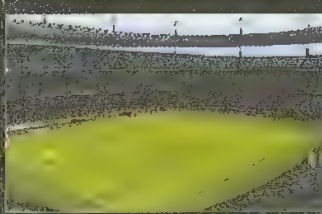
78
MAKING OF

C'est une saga de Making of ce mois-ci ! Au Japon, Capcom finit notre version de Dino Crisis, un jeu très Jurassic Park.



82
MAKING OF

L'Équipe de France de football nous l'avons rencontrée. Enfin, ne nous emballons pas, elle était à l'écran dans le jeu qui lui est consacré.



6-Police 2	118
Rat Attack	120
Soul Reaver	104
Wip3out	114

92
MAKING OF

Puisqu'on parle de football, nous sommes aussi allés faire un petit tour au Canada. Juste histoire de vous raconter un





Dehors Dedans Partout



LES RENDEZ-VOUS LES DÉMONSTRATIONS

Tous les mercredis et samedis un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

RE-VOLT



DÉMONSTRATION

SAMEDI 4 SEPTEMBRE

Les vos plus à révéler de la ? Prenez un des 20 meilleurs joueurs mondiaux aux commandes de Re-Volt !

SOUL REAPER



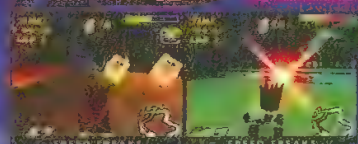
DÉMONSTRATION

MERCREDI 8 SEPTEMBRE

SAMEDI 11 SEPTEMBRE

Recherché, Soul Reaper est l'un des jeux le plus ambitieux jamais fait sur PlayStation 2.

SPEED FREAKS



DÉMONSTRATION

MERCREDI 15 SEPTEMBRE

SAMEDI 18 SEPTEMBRE

Un jeu de course de kart Fun, convivial, humoristique et rapide !

Castrol HONDA SUPERBIKE RACING



DÉMONSTRATION

MERCREDI 22 SEPTEMBRE

SAMEDI 25 SEPTEMBRE

Le jeu le plus réaliste de Castrol Honda Superbike Racing. Ultra-réaliste, voici la première simulation de course au Super Bike : circuits officiels de motos, monde 2.

Ecoutez l'émission

Fun Attitude

du lundi au vendredi à 12 h 30

et gagnez 10 jeux

d'un seul coup et d'un seul !!

fun radio

100% FM 100% Fun

Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend* vos jeux PlayStation et Nintendo 64.

* Voir conditions à la caisse

La Mégacarte

Gratuite avec le 1^{er} achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !

* Voir conditions à la caisse



LES MICROMANIA

59 MICROMANIA RONCO

Nouveau

C. Coil Auchan-Ronco - 59223 Ronco

78 MICROMANIA PLAISIR

Nouveau

C. Coil Grand-Plaisir - 78370 Meudon - Tél. 01 30 07 51 47

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES

1, rue des Filles-du-Caval - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNAISSE

126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Élysées

Métro George 5 - RER Ch. de Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

65 MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris

Métro Richelieu Drouot - RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2

94 MICROMANIA BERCY 2

Nouveau

C. Coil Carrefour-Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

54 MICROMANIA NANCY

Nouveau

C. Coil Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 44

RÉGION PARISIENNE

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIERE

C. Coil Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VELIZY 2

C. Coil Velizy 2 - 78140 Velizy - Tél. 01 34 85 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN

C. Coil St-Quentin - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2

C. Coil Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA EVRY 2

C. Coil Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DEFENSE

C. Coil La Défense - 92000 La Défense - Tél. 01 47 37 24 11

75 MICROMANIA EOLE

Nouveau

Gare St-Lazare - RER Eole - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

67 MICROMANIA ILLKIRCH

Nouveau

C. Coil Auchan Illkirch - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

93 MICROMANIA ROSNY 2

C. Coil Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES

C. Coil Les Arcades - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL

C. Coil Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE

C. Coil Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Noisy - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL

C. Coil Crétail Salet - Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Crétail - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA NOUVELLE

C. Coil Nouvelle - 94000 Noisy - Tél. 01 43 77 24 11

21 MICROMANIA DIJON

Nouveau

C. Coil La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

67 MICROMANIA MONTESSON

Nouveau

C. Coil Hyper-Montesson - 78360 Hyper-Montesson

PROVENCE

06 MICROMANIA CAP 3000

Raz-Mé-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE

C. Coil Nice-Etoile - Niveau 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 82 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES

C. Coil Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE

C. Coil Auchan Aubagne - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE

Carrefour Portet/Garonne - 31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER

C. Coil La Poste - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 37 24 11

MICROMANIA

LE RENDEZ-VOUS DES STARS

LE MONDE DES BLEUS

Le jeu officiel de l'Équipe de France

Le jeu officiel de l'équipe de France 2000. 2000 équipes, 2000 joueurs, 10 années de jeu. Le jeu officiel de l'équipe de France 2000. 2000 équipes, 2000 joueurs, 10 années de jeu. Le jeu officiel de l'équipe de France 2000. 2000 équipes, 2000 joueurs, 10 années de jeu.



LE MONDE DES BLEUS



LE MONDE DES BLEUS

THE X FILES

Le film X-Files continue avec un jeu à l'attention de la série. Cette fois-ci, vous incarnez un nouveau personnage, un agent spécial travaillant dans l'agence fédérale d'enquête. Vous devrez résoudre les mystères des deux inspecteurs Scully et Mulder. Plus de 4 heures de vidéo exclusive.



THE X-FILES



THE X-FILES



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

www.micromania.fr

MICROMANIA ORLÉANS

C. Coq d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

45 MICROMANIA METZ SEMECOURT

C. Coq d'Arc - 57200 Metz Semecourt - Tél. 03 87 51 39 11

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL

C. Coq d'Arc - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 84 52 76

MICROMANIA LEERS

C. Coq d'Arc - 59115 Leers - Tél. 03 78 33 96 80

59 MICROMANIA LUXEMBOURG

C. Coq d'Arc - 59277 Luxembourg - Tél. 03 20 53 72 72

MICROMANIA LILLE V2

C. Coq d'Arc - 59650 Lille - Tél. 03 20 05 97 50

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE

C. Coq d'Arc - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 02 84

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT

C. Coq d'Arc - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 32 32

MICROMANIA STRASBOURG

C. Coq d'Arc - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 00 70

68 MICROMANIA MULHOUSE

C. Coq d'Arc - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 41 30 20

MICROMANIA ECULLY

C. Coq d'Arc - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU

C. Coq d'Arc - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE

C. Coq d'Arc - 69800 Lyon Saint-Pierre - Tél. 04 72 37 47 45

MICROMANIA SAINT-GENIS

C. Coq d'Arc - 69230 Saint-Genis-Laval - Tél. 04 77 67 07 42

73 MICROMANIA ANNECY

C. Coq d'Arc - 74330 Annecy - Tél. 04 58 24 05 89

MICROMANIA ROUEN-SAINT-SEVER

C. Coq d'Arc - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL

C. Coq d'Arc - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 11

MICROMANIA GRAND-VAR

C. Coq d'Arc - 83140 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA AVIGNON

C. Coq d'Arc - 84130 La Pomérolle - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.



SLED STORM

LA GLISSE FURIEUSE !

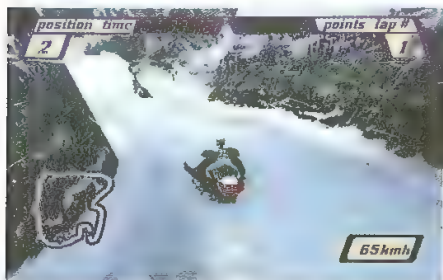
Editeur : Electronic Arts - Disponible en octobre 99



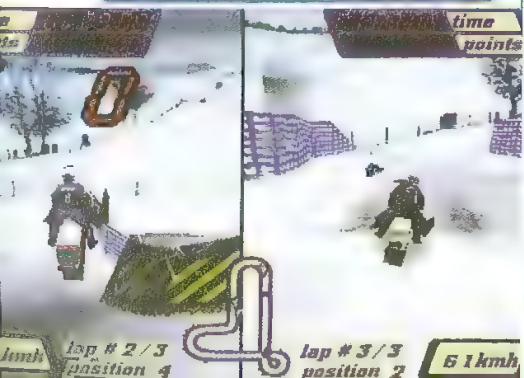
Décidément, l'imagination des développeurs d'EA Sports n'a aucune limite ! La preuve, ils ont réussi à nous pondre une simulation de motoneige ! Complètement loufoque, et furieusement accrocheur...



Les goudres sont légion sur un sol aussi glissant et traître.



La piste est truffée de trous et de bosses, ce qui rend la course très difficile.



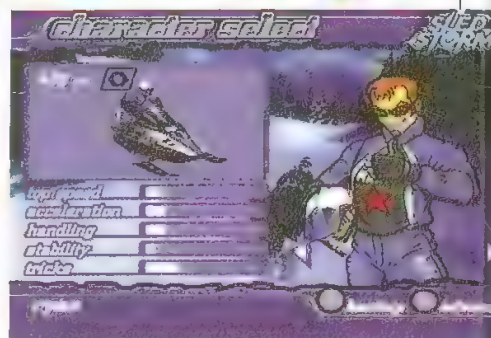
Plus que confidentielles sous nos latitudes, les compétitions de motoneige se pratiquent plutôt dans ces contrées où l'hiver règne en maître incontesté et où la neige recouvre de son blanc manteau de vastes étendues. Dans cet environnement propice où l'été ne dure que quelques semaines, les pilotes de motoneiges, véritables virtuoses de la glissade, se tirent la bourre sur des parcours accidentés regorgeant de pièges vicieux. Ils font parler la poudreuse aux commandes d'engins de compétition modifiés tous azimuts, devant composer avec un sol hostile qui n'a qu'une seule envie : les envoyer bouler sur le bas-côté ou, pire, dans un lac à moitié glacé ! Ces courses très impressionnantes, EA Sports Canada (un pays où cette discipline doit être largement plus populaire que chez nous) vous propose de les revivre en live grâce à Sled Storm !

Remarqué durant le salon E3 sur le stand Electronic Arts, ce titre vient grossir le déjà très impressionnant catalogue « Sports » de l'éditeur américain.



EA Sports rallie large !

La division EA Sports (environ 50 % du chiffre d'affaires d'Electronic Arts) rassemble une quantité de sports proprement incroyable. Tenez, juste pour le fun, voici la liste exhaustive de toutes les disciplines représentées, toutes plates-formes confondues : football (FIFA, Premier League Football Manager, AFL - pour Australian Football League), foot US (Madden NFL, NCAA Football), golf (Tiger Woods, PGA, SimGolf...), Nascar, cart (Andretti Racing), moto (Superbike World Championship), supercross, basket-ball (NBA Live), base-ball (Triple Play Baseball...), hockey (NHL), rugby, cricket, boxe (K.O. Kings), catch (WCW Mayhem) et

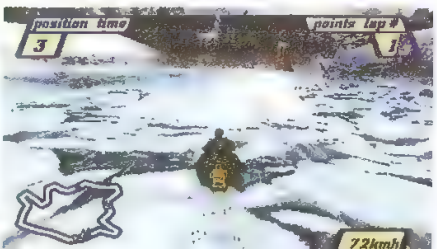


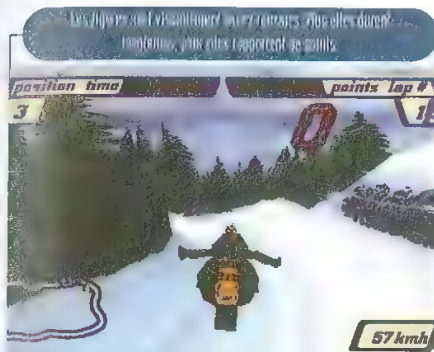
Chaque joueur peut choisir parmi une liste de personnages qui lui sont proposés.

cain. Car chez EA on n'est jamais à court d'idée question développement de jeux « hors normes » ! Ainsi, après une simulation de cricket (!) destinée à nos amis d'outre-Manche, l'arrivée d'un jeu mettant en scène des motoneiges n'a finalement pas grand-chose d'étonnant !

VIRTUELLEMENT RÉALISTE

Disons-le tout net : les développeurs canadiens d'EA Sports ont réussi une véritable prouesse, à la fois technique et ludique. Partant d'un sport peu connu et largement sous-médiatisé, ils ont donné naissance à un jeu bourré de qualités, dont il est difficile de décrocher ! Mais comment ont-ils fait, me direz-vous ? Eh bien, c'est simple : ils sont parvenus à reproduire - en termes de gameplay - l'idée que l'on peut se faire de ce sport, sans jamais l'avoir pratiqué ! Pour mieux comprendre, prenons l'exemple du foot. Tout le monde connaît ce sport pour y avoir joué, ou par le biais de retransmissions télé. Fort de cette « expérience », nous pouvons facilement juger du degré de réalisme de telle ou telle simulation de foot, et par conséquent l'apprécier ou non. Bref, histoire de clore ce parallèle





vaseux, disons que d'une manière générale, notre perception d'une simulation de sport - quel qu'il soit - est conditionnée par notre connaissance de ce même sport « dans la réalité ». Or, en ce qui concerne la motoneige, vu que nous n'y connaissons strictement rien, nous pouvons goûter Sled Storm pour ce qu'il est, en toute simplicité. Sans nous poser mille et une questions concernant son réalisme ou le respect des modèles physiques d'une motoneige !

Concrètement, après être passé par les sempiternelles options de réglages et autres modes de jeu (Quick Race, Championnat, VS, Time trial), les premiers tours de chenilles donnent le ton. Sur des circuits aux tracés variés et accidentés à souhait, votre motoneige est secouée dans tous les sens. Les suspensions avant encaissent sans broncher les obstacles et le pilote essaye pour sa part de conserver un équilibre qu'il a fort précaire. Très dynamiques, les affrontements contre 3 autres concurrents ne laissent pas la place à l'erreur. Il faut jouer des coudes pour s'imposer au sommet des bosses ou encore essayer de prendre l'avantage à chaque virage, en poussant son engin à la limite de son adhérence. Bref, Sled Storm procure de très bonnes sensations ! L'animation bien speed associée à des graphismes aussi fins que détaillés font la part belle au grand spectacle et aux gabelles d'anthologie, ponctuées par des musiques effrénées.

TRICKS ATTITUDE

Venant rajouter un zeste d'intérêt aux courses, la possibilité d'effectuer des figures artistiques lors des sauts est franchement bienvenue. Ces dernières permettent, en outre, d'engranger des points qui, une fois convertis en argent, vous permettront d'améliorer votre motoneige avec de nombreuses



pièces de compot'. Alors, même si les possibilités de « Tricks » ne sont pas vraiment très nombreuses, elles confèrent au jeu un petit plus non négligeable.

Dernier bon point, Sled Storm a été pensé pour être accessible à tous. Ainsi, la jouabilité ne pose strictement aucun problème au débutant, qui aura la saisissante impression de piloter une véritable motoneige. Par contre, au fil des épreuves du Championnat, vous devrez apprendre à maîtriser votre véhicule trafiqué jusqu'au joint de culasse. Car une fois boostée, la motoneige se transforme en véritable Formule 1 de la poudreuse, dont les réactions deviennent capricieuses et la puissance difficilement contrôlable !

Interview Jules Burt, producer

Après dix heures plus sur le titre atypique nous avons passé quelques instants avec Jules Burt, producteur de ce titre. Alors Jules, comment ça va dans ton monde ?

PlayStation Magazine : D'où vient cette idée de développer une simulation de motoneige ?

Jules Burt : Au départ, nous voulions produire un titre au concept complètement novateur, mais finalement, nous en sommes arrivés à la conclusion qu'il fallait nous concentrer sur un genre déjà existant (comme un jeu de course ou de combat), pour lequel nous essayions de coller le plus possible à la réalité. La course était clairement le genre qui nous intéressait le plus, cependant nous voulions absolument développer quelque chose qui soit différent de la « norme ».

À l'époque, nous jouions à de nombreux jeux de glisse, comme les Boards. Dans le même temps, notre service marketing nous a incité de nous intéresser aux motoneiges. Tout est parti de là.

Le fait que la motoneige ne soit pas un sport très connu ne vous effraie pas trop ?

Oui et non. Je pense que si nous avions développé un jeu de course « classique », comme une simulation de snowboard, tout le monde l'aurait comparé à 1080° (N64) sur Nintendo 64 ou à Cliff Hangers... Et très franchement, ces jeux sont vraiment très bons ! En fait, nous voulions créer quelque chose de vraiment nouveau. Grâce à Sled Storm, nous espérons que la motoneige deviendra un sport un peu plus populaire !

Quelles sont les difficultés rencontrées dans le développement d'une simulation de motoneige ?

En termes de design, nous avons une idée très précise de ce que nous voulions. Il fallait rendre la neige sur PlayStation une expérience de course différente (c'est-à-dire un pilotage très typé et enfin des circuits au tracé intéressant). Pour être honnête,



Les productions de neige et de traces des chenilles sont optimales.

« Je vous avais rencontré quelques difficultés sur certains détails, comme rendre les figures à l'écran et dynamiques. Bref, le genre de problème qu'on ne rencontre pas dans un jeu de course classique. »

Comment avez-vous reproduit la dynamique d'une motoneige ?

Nous avons conçu les modèles physiques des motoneiges en 3 points, histoire de coller le plus possible à la réalité. Pour faire simple, il y en a deux à l'avant de la motoneige pour la direction, un à l'arrière pour la motricité, un au centre pour simuler la masse et un dernier au niveau du pilote pour l'instabilité. Ce système est assez complexe à expliquer, mais il offre exactement le rendu que nous cherchions.

La motoneige, ça vous connaît ?

Lorsque nous avons débuté le développement de Sled Storm, toute l'équipe (une vingtaine de personnes) a passé une journée à faire de la motoneige. C'était vraiment très fun. Nous avons pu juger de l'incroyable puissance de ces engins et apprendre à tomber sans nous faire mal ! Bref, si vous avez l'occasion de monter sur une motoneige un jour, allez-y. C'est incroyable !





700 polygones au lieu de 400

COLIN MCRAE RALLY 2

CODEMASTERS CONTRE-ATTAQUE !

Editeur : Codemasters - Disponibilité : non communiquée

Elles sont enfin là, les premières images et les premières infos du titre très attendu Colin McRae Rally 2. Le très sérieux concurrent de Gran Turismo semble avoir de sérieux atouts pour lui.

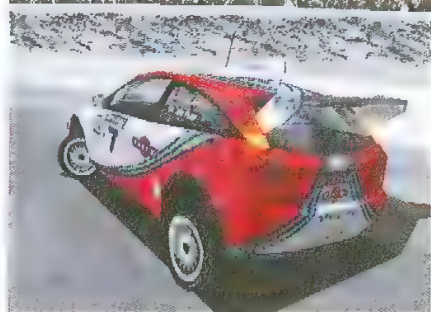


Un moteur graphique surpassant pour ce deuxième volet.

En période de fin de bouclage, la coutume veut qu'il y ait toujours un truc qui nous tombe dessus. Quand je dis « un truc », je veux bien sûr parler de ces fameux communiqués de presse. Généralement, ils arrivent par mail, comme ça, sournoisement, sans que personne ne s'y attende vraiment. Ça fait un « bip » sur le portable de notre rédacteur en chef. Facile à repérer ! Ce mois-ci, c'est Codemasters qui joue les petits retardataires. Mais on ne lui en tiendra pas rigueur. Des « dépêches », comme celle qui vient d'être posée délicatement sur le coin de mon bureau bordélique, finalement, ce n'est pas si fréquent : Codemasters confirme le développement de la suite de Colin McRae Rally sur PlayStation ! C'est pas une super nouvelle, ça, madame ?

SI JE MENS

Après plus d'1,5 million d'exemplaires vendus à travers le monde, une suite ne pouvait être qu'envisagée. Et puis, soyons réalistes, laisser le marché de la simulation de rallye à Infogrames, c'était inconcevable pour Codemasters. Presque une question d'honneur ! Pour l'instant, évidemment, l'éditeur fait preuve d'une grande discrétion à l'égard de son produit et distille les informations au compte-goutte. C'est Guy Wilday, le producteur original du jeu, qui dirige le développe-



Plus de surprises sur la jaquette. Colin McRae a changé pour Rally 2.

projet mobilise un noyau dur constitué d'une bonne trentaine de personnes. Techniquement, Codemasters nous promet le Pérou. Mmm, au vu des quelques photos qui traînent et des qualités esthétiques de Colin McRae Rallye (le jeu reste encore très compétitif, on peut leur faire confiance. La sortie récente de V-Rally 2 va, d'autre part, sûrement leur permettre d'atteindre un niveau de qualité optimal. Ils sont, de toute manière, condamnés à faire mieux ! Cette suite serait (notez l'emploi prudent du conditionnel) dotée d'un moteur graphique plus puissant permettant d'afficher un niveau de détail encore jamais atteint dans un jeu de ce type. Par exemple, concernant la modélisation des voitures, on nous annonce 700 polygones, contre 400 pour la précédente version, et des paysages au rendu « photo-réalistes ». Les programmeurs auraient également mis au point une nouvelle technique « d'environnement mapping » (le reflet des décors sur les carrosseries) encore plus impressionnante. Mais l'équipe de Guy Wilday a semble-t-il également beaucoup travaillé sur la structure même du gameplay, à savoir les réactions de la voiture et le contenu du jeu : « nous prenons tout ce qui a fait le succès de la première version et l'enrichissons de nombreux éléments et caractéristiques. Une profusion de nouveaux mécanismes de gameplay et de styles de courses ont été ajoutés. Nous sommes vraiment enthousiastes à ce sujet, mais nous ne révélerons aucun détail pour le moment ». Bon, on n'a guère chose à attendre.

Bis repetita

Le jeu Colin McRae Rally 2 est disponible sur PlayStation 2. Il est développé par Codemasters et édité par Infogrames. Le jeu est une suite de Colin McRae Rally, qui a été très bien accueilli par le public. Colin McRae Rally 2 propose de nouvelles voitures, de nouvelles pistes et de nouvelles fonctionnalités. Le jeu est disponible à l'achat ou en location.

QUITTEZ LE NID



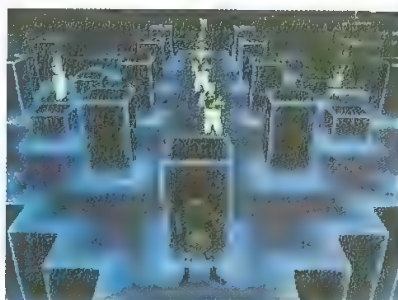
**CONTRAT PRÉSENCE JEUNES
GRATUIT POUR LES 16-25 ANS***



**PARLONS
D'AVENIR**

* Gratuit pour les 16-17 ans.
Gratuit à compter de la 1^{re} année pour les 18-25 ans.

BNP Paribas est membre du G20, du G7, du G8, du G20 des BRICS, du G20 des N+1, du G20 des P+1, du G20 des P+2, du G20 des P+3, du G20 des P+4, du G20 des P+5, du G20 des P+6, du G20 des P+7, du G20 des P+8, du G20 des P+9, du G20 des P+10, du G20 des P+11, du G20 des P+12, du G20 des P+13, du G20 des P+14, du G20 des P+15, du G20 des P+16, du G20 des P+17, du G20 des P+18, du G20 des P+19, du G20 des P+20, du G20 des P+21, du G20 des P+22, du G20 des P+23, du G20 des P+24, du G20 des P+25, du G20 des P+26, du G20 des P+27, du G20 des P+28, du G20 des P+29, du G20 des P+30, du G20 des P+31, du G20 des P+32, du G20 des P+33, du G20 des P+34, du G20 des P+35, du G20 des P+36, du G20 des P+37, du G20 des P+38, du G20 des P+39, du G20 des P+40, du G20 des P+41, du G20 des P+42, du G20 des P+43, du G20 des P+44, du G20 des P+45, du G20 des P+46, du G20 des P+47, du G20 des P+48, du G20 des P+49, du G20 des P+50, du G20 des P+51, du G20 des P+52, du G20 des P+53, du G20 des P+54, du G20 des P+55, du G20 des P+56, du G20 des P+57, du G20 des P+58, du G20 des P+59, du G20 des P+60, du G20 des P+61, du G20 des P+62, du G20 des P+63, du G20 des P+64, du G20 des P+65, du G20 des P+66, du G20 des P+67, du G20 des P+68, du G20 des P+69, du G20 des P+70, du G20 des P+71, du G20 des P+72, du G20 des P+73, du G20 des P+74, du G20 des P+75, du G20 des P+76, du G20 des P+77, du G20 des P+78, du G20 des P+79, du G20 des P+80, du G20 des P+81, du G20 des P+82, du G20 des P+83, du G20 des P+84, du G20 des P+85, du G20 des P+86, du G20 des P+87, du G20 des P+88, du G20 des P+89, du G20 des P+90, du G20 des P+91, du G20 des P+92, du G20 des P+93, du G20 des P+94, du G20 des P+95, du G20 des P+96, du G20 des P+97, du G20 des P+98, du G20 des P+99, du G20 des P+100.

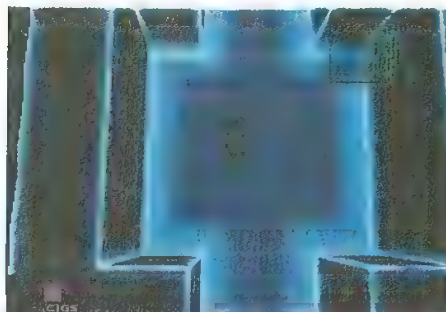


METAL GEAR MISSIONS SPÉCIALES

POUR LES FANS ABSOLUS

Editeur : Konami - Disponible en novembre 99

Si vous pensez avoir tout découvert dans Metal Gear, le connaître par cœur, de long en large, et que vous en redemandez, Missions Spéciales est fait pour vous. De nouvelles missions vraiment originales.



Certaines missions vous obligeront à utiliser un équipement limité pour réussir.



Les fans d'un film sont en général ravis d'acheter une bande sur son making of, incluant les pitreries des acteurs, les scènes coupées lors du montage final et les secrets du tournage. Metal Gear VR Missions, c'est un peu ça, pour tous les fans de Metal Gear Solid. Moins making of que l'exemple ci-dessus, mais bon, disons que c'est ainsi qu'il faut prendre cet add-on disc vendu à 169 F ! Au Japon, question d'habitude, c'est le jeu entier qui a été ré-édité sous le nom de Metal Gear Integral. Mais Konami préfère éviter le doublon, dans le reste du monde, ce qui nous permettra de ne pas déboursier le prix fort, tout en rachetant ce que l'on possède déjà en partie. Pour profiter de ce titre, il faudra, par conséquent, déjà détenir le jeu Metal Gear Solid. Une fois celui-ci lancé, on pourra insérer ce nouveau CD et profiter des nombreux plus de cette version.

DU VIRTUEL

Le gros de cet add-on : plusieurs centaines de missions d'entraînement en simulation. Celles de l'original sont toujours là, bien sûr, avec les modes habituels (time attack, gun, etc). De nombreuses nouveautés font leur apparition : il sera, par exemple, possible de s'entraîner avec toutes les armes du jeu jusqu'aux mines Claymore, en pas-

nelles. De nouveaux modes d'entraînement sont également prévus et la difficulté globale de ces missions aura tendance à se corser assez rapidement. Pour progresser de mode en mode, il sera indispensable de réussir chacun d'entre eux, de manière à débloquer la suite. Clou du spectacle : un mini scénario vous permettra de jouer le cyberninja ! Vous pourrez alors parer les balles, sauter comme un kangourou, bref, jouer les caïds ! D'autres friandises plus gadgets achèveront ce volume dédié aux fans du jeu original, comme une séance photo avec Mai Ling, par exemple. Au final, VR Missions prolongera agréablement le plaisir de Metal Gear Solid, qui fut, certes, intense, mais certainement trop court... Saluons au passage le choix judicieux, effectué par Konami France, de commercialiser cet add-on à 169 francs.

Data disk ? Add-on ?

Une de vie d'un jeu. Par contre, pour encore saisir l'histoire, il vous faut le jeu...
...et pour ceux qui ne possèdent pas le nom d'add-on. Possesseurs du jeu

TARDE
12/15

ont
ces
de-
era
de
e :
le
es,
s !
o-
ne
al,
de
er-
le
de



PAS DE SLOGAN :
QUE DES FAITS . . .



WORMS ARMAGEDDON

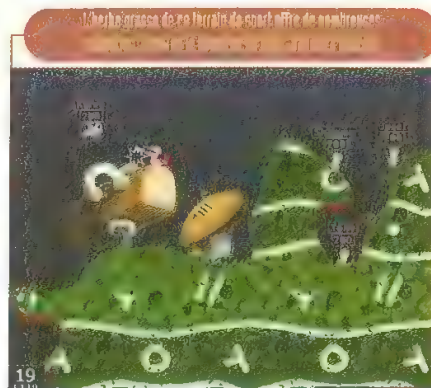
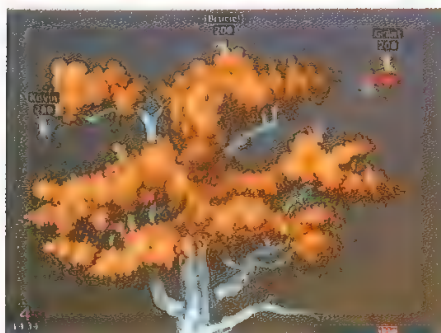
LES VERS DE TERRE REMETTENT ÇA

Editeur : Hasbro Interactive - Disponibilité : octobre 99

Premier titre Platinum, titre hautement recherché sur le marché de l'occasion, Worms revient. Enfin. Un concept inchangé pour un jeu excellent.



Avec eux, il faut toujours s'attendre au pire. Petits, gluants, mercenaires implacables, grands prédateurs de l'apocalypse... les vers de terre guerriers de Worms sont de retour. Alors, profitez bien de vos dernières nuits de répit car l'heure de l'Armageddon a bientôt sonné ! Pour assister à la naissance de la série Worms, remontons environ de quatre ans. Au lancement de la PlayStation et de sa vague de jeux typés arcade aux graphismes 3D révolutionnaires, les Anglais de Team 17 tentaient un pari audacieux. Ils allaient sortir un titre d'action/réflexion en 2D inspiré, dans les grandes lignes, du célèbre Lemmings. « Pffuui, y a que les Anglais pour nous pondre une idée comme ça, z'ont rien compris aux attentes des joueurs, z'en vendront pas un ! » Voilà la réaction qu'on aurait pu craindre... Eh bien, sachez que bien loin de ce sombre scénario, Worms a littéralement cartonné ! Que voulez-vous, si, dans Lemmings, on vous obligeait à prendre soin de pauvres êtres lobotomisés particulièrement lourds dingues, Worms prend son modèle à contre-pied et vous entraîne dans l'enfer de la guerre, une guerre au ras des pâquerettes. Votre objectif est simple, puisqu'il s'agit de diriger des escouades de vers de terre équipés à la Rambo, d'établir une stratégie bien fourbe pour anéantir la troupe de lombrics adverses et d'en profiter pour tout détruire sur votre passage, grâce à un arsenal démoniaque, le tout imprégné d'une ambiance diablement loufoque. Croyez-moi, voilà le programme qui en a réconcilié bons nombres avec les gélatineux squatters de pots de fleurs et ces goinfres de terreau bien frais. On croyait avoir tout vu, quelle erreur...



LA PEUR DU NOUVEAU

MILLENAIRE

En cette veille d'Armageddon (ah bah, tiens, c'est le sous-titre de ce second épisode, quelle coïncidence), nos amis les vers de terre belliqueux ne tenaient plus en place. Ainsi, depuis 1996, ils fomentaient une nouvelle insurrection sur PlayStation et, après avoir pris en otage les développeurs de Team 17, ils reviennent plus survoltés que jamais. Pourtant, puisqu'on ne change pas une recette qui fonctionne, vous manœuvrerez toujours par équipe de 4 vers de terre maximum (jusqu'à 4 équipes en simultané à l'écran, soit des combats pouvant impliquer un total de 16 vers barbares). Mais, outre les règles de base, sachez que l'intégralité des éléments du jeu a été grandement revue à la hausse. Vraiment pas radins, nos amis les lombrics. Des milliers d'étapes d'animation supplémentaires, un arsenal particulièrement conséquent, avec près de 60 armes et utilitaires différents (contre 25 dans



We
sais
pou
non
étu
Une
étr
cev
pos
ent
sur
enc
ver
ré.
Wo

offi
si l
que
jeu
tjou
pass
vos
tez
croy
tous
tion
joue
four
seul
chac

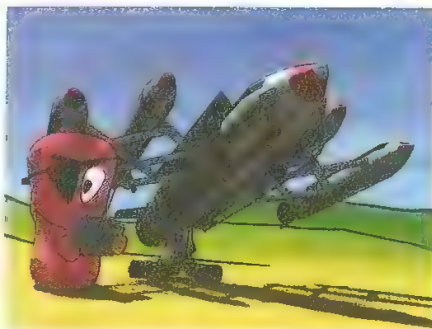
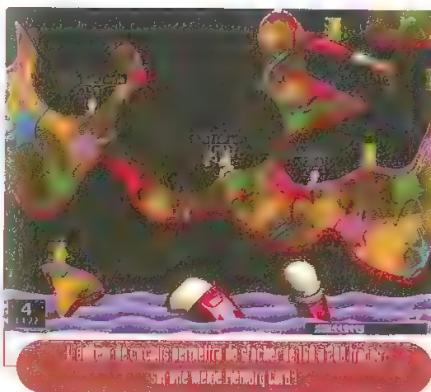
4
102

12
753

Worms), et ce ne sont que des exemples. Oui, je sais, il va falloir doper quelque peu sa mémoire pour s'y retrouver au départ. Mais ne paniquez pas non plus car l'ajout d'un mode Training très bien étudié devrait faciliter votre assimilation forcée. Une fois remis de cette première émotion, je vais être vache avec vous... tentez un instant d'entrevoir toutes les tactiques qui deviendront alors possible. Il y aura de quoi faire, c'est certain, et puis entre l'assaut de la brebis de plomb qui écrase tout sur son passage, l'attaque de la pierre tombale ou encore du base-balleur fou, vous devriez aussi trouver de quoi vous éclater, au propre comme au figuré. Ensuite, le concept aussi riche que convivial de Worms Armageddon fait rapidement la différence.

PLAISIR PARTAGÉ

Vous serez prévenu, Worms Armageddon lutte officiellement contre l'autisme. Effectivement, même si le mode solo est assez consistant avec ses quelque 50 missions débiles, le véritable intérêt du jeu réside dans son, que dis-je, dans ses modes multijoueurs. Dans le fond, rien de bien compliqué. Vous passez un coup de fil du genre super paniqué à tous vos potes en leur prétextant que vous ne vous sentez pas très bien, histoire de les faire flipper. Là, croyez-moi, si ce sont de vrais amis, ils rappellent tous en moins de 30 minutes. Votre tactique a fonctionné et il ne vous reste plus qu'à les forcer à jouer à Worms avec vous. Un bon entraînement à la fourberie. En duo ou jusqu'à 16 joueurs sur « une seule et même manette » (on se passe la manette à chaque tour, il n'y a pas de petites économies), les



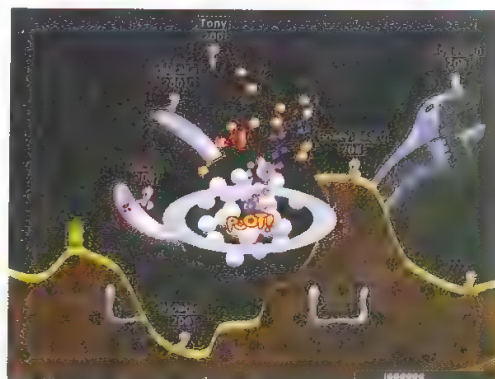
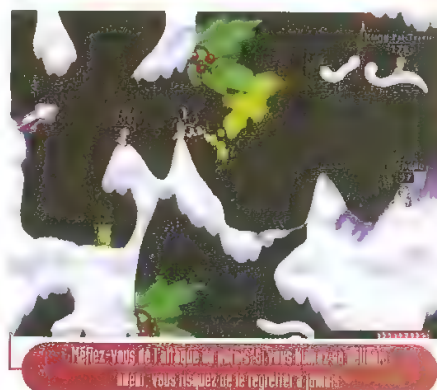
joutes les plus acharnées pourront alors débiter. A ce moment précis, les règles de fair-play s'évanouissent, les alliances se rompent à l'envi, la trahison et autres mesquineries tactiques règnent tout autant que les éclats de rire incontrôlés. Paix à vos pauvres voisins, ils ne sont pas près de dormir. Et encore, je ne parle pas du mode deathmatch où seul contre tous, vous devrez lutter à l'agonie contre 12 vers de terre aussi affamés qu'un Jean Alesi en quête de victoire... Euh, pardon, d'arrivée, tout court.

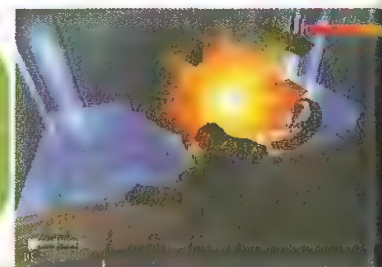
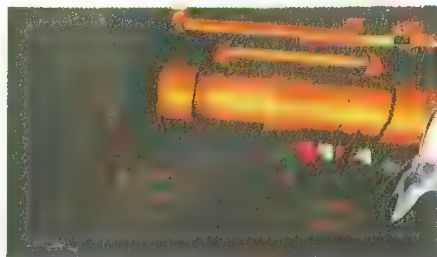
SALIVEZ MES FRÈRES

Bon, mais je vous vois là, vous en demandez encore n'est-ce pas ? Eh bien, tant mieux car Team 17 a décidé, pour son dernier Worms en 2D (le prochain devrait effectivement connaître les honneurs de la 3D), de vous combler au-delà de vos espérances. Ainsi, outre un nombre impressionnant d'armes inédites, mise à part la cinquantaine d'environnements excessivement colorés et présentés en haute résolution, en plus des modes multijoueurs juste excellents, Team 17 a ajouté l'option qui tue, j'ai nommé : le paramétrage intégral de vos missions ! Tout débute par un éditeur de niveaux d'une simplicité affligeante. Vous choisissez un thème graphique farfelu, vous dosez le relief du terrain, décidez du nombre d'ennemis, de leurs noms (encore plus efficace pour régler ses comptes qu'un bon vieux punching-ball), puis, enfin, vous sélectionnez les expressions qu'emploieront vos crétins de vers (plus d'une dizaine de banques de sons différentes pour des effets carrément désopilants). Les développeurs parlent de plus d'un milliard de combinaisons possibles, alors même les plus exigeants devraient être calmés pendant un certain temps. Monument de convivialité et de plaisir ludique, nous regretterons juste que Worms Armageddon ne bénéficie pas d'une représentation graphique plus « 32 bits ». Mais ne chipotons pas, le plaisir est là et c'est tout ce que nous demandons.

Un succès dans la simplicité

Paru en janvier 96, le Worms original a remporté un franc succès. Ration du succès immédiat, le titre fut l'un des premiers à intégrer la prestigieuse gamme Platinum II en est même devenu l'un des titres les plus recherchés. Paul Kilburn, producteur du jeu, savoure son succès sans s'enflammer pour autant : « Nous avons toujours su que Worms possédait un petit quelque chose de spécial qui le rendrait populaire. Cependant, il est clair que son succès a dépassé toutes nos espérances. Ce qui nous fait particulièrement plaisir c'est que, malgré son âge, notre jeu reste toujours parmi les meilleures ventes européennes. Cela prouve, en tout cas, qu'une bonne idée servie par un gameplay de qualité parvient encore à faire la différence, même si les graphismes demeurent assez simples. » Si l'esbroufe et la poudre aux yeux gagnent de plus en plus de terrain ces derniers temps, il est toutefois réconfortant de voir que des titres sans prétention technique mais au concept accrocheur parviennent encore à s'imposer. La créativité payera toujours !



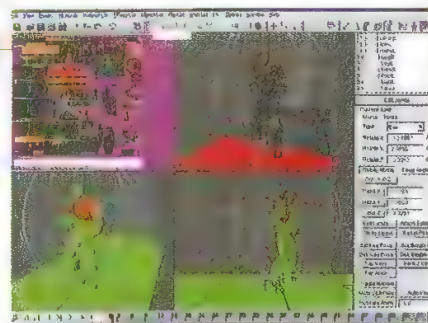
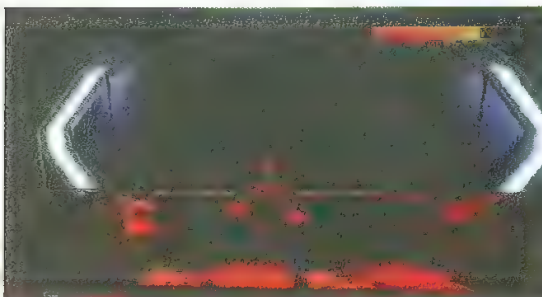


FIGHTING FORCE 2

Editeur : Eidos - Disponible en octobre 99

TELLEMENT FIN...

Fighting Force revient. Un jeu d'action traditionnel, techniquement abouti, qui devrait permettre à tous les casseurs en herbe de rester tranquilles à la maison. Une bonne chose.



d'un ordinateur portable que vous avez sur vous. L'infiltration s'effectue la plupart du temps de façon violente - on ne laisse pas traîner des armes et des munitions par terre juste pour la déco - mais vous pourrez également la jouer plus fine, sans vous faire remarquer, lorsque l'occasion vous en est donnée (assez peu souvent, a priori). Le combat à mains nues et l'utilisation d'armes (blanches ou à feu, il y en a une vingtaine) sont ici savamment dosés. Question réalisation, FF2 fait dans le haut de gamme sur PlayStation, et il propose des niveaux fouillés et assez immenses. Il y en a neuf, divisés en plusieurs zones. Au total, vous aurez vingt-quatre endroits à exploser... pardon, à explorer. Les zones géographiques sont très diverses : Etats-Unis, pour la plupart des niveaux, mais aussi Japon, Amérique du Sud et même Pôle Nord. Si Tomb Raider quatrième du nom reste évidemment le produit phare de Core Design pour la fin de l'année, Fighting Force 2 est un titre sur lequel l'éditeur compte également beaucoup. Pour vos propres bienfaits, ce qu'il vous

Pour patienter

Le site français d'Eidos propose un suivi assez précis de Fighting Force 2. Tous ceux qui peuvent se connecter au Net y découvriront une description détaillée des différents niveaux, des armes ainsi que quelques wallpapers ou films vidéos. Il n'est pas si courant de ne pas avoir à se connecter sur un site étranger (comprendre : en anglais) pour récupérer ce genre d'informations. Alors pour une



On a souvent tendance à se réfugier derrière une phrase toute faite lorsqu'il s'agit de suite : « on prend les mêmes et on recommence ». En l'occurrence, ce n'est pas tout à fait vrai car de nombreux éléments changent dans Fighting Force 2 par rapport au premier épisode : nouveaux outils de développement, nouveau moteur 3D, nouvelles armes, nouvelle palette de mouvements... On ne peut même pas dire qu'ils aient repris exactement les mêmes personnages car le ménage par le vide a été fait : des quatre héros du premier épisode, on ne retrouve plus ici que Hawk. Les autres étant passés à la trappe, les plus perspicaces d'entre vous comprendront que FF2 ne propose plus désormais qu'un jeu en mode solo. Finies les parties embrouillées où l'on frappait à deux tous les méchants présents à l'écran. Désormais, il va falloir se passer la manette chacun son tour ou, mieux, jouer très égoïstement sans penser à ses amis. C'est trop bien pour ça, les jeux vidéo...

UN VRAI SCÉNARIO

La surprise de FF2, c'est qu'il propose une véritable histoire. Et vous la découvrez au fur et à mesure que vous évoluez dans le jeu. Votre objectif final est d'infiltrer les bureaux d'une société japonaise portant le nom de Nakamichi Yachi. L'in-

**Un jeu d'argent,
de boules et de queues
autorisé par la loi.**

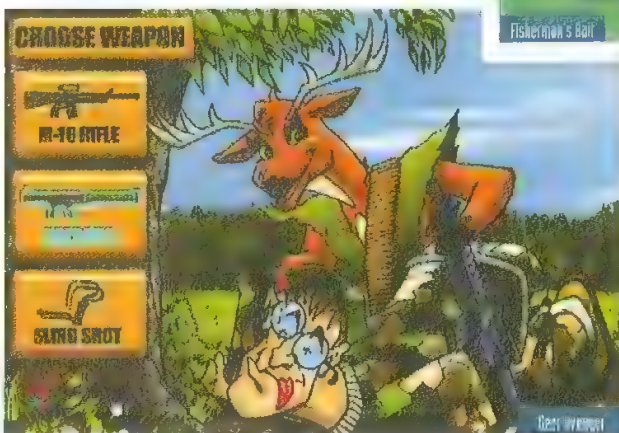
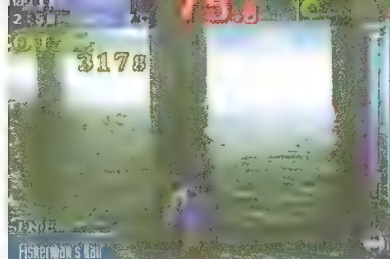


Pool Palace



<http://www.ubisoft.fr>





Une parodie de Deer Hunter est sortie aux États-Unis. Son nom : Deer Hunters. On y voit une dizaine d'acteurs à l'ère moderne, mais ça n'a rien de...

Savez-vous que le titre "Voyage au bout de l'enfer" de Robert De Niro est le même que celui de...

LES JEUX « NATURE & DÉCOUVERTES »

FUSIL OU CANNE À PÊCHE ?

En marge des productions traditionnelles, on trouve, dans l'univers du jeu vidéo, quelques productions vraiment étranges. A moins qu'il ne s'agisse de jeux « traditionnels » au premier sens du terme. Quoi qu'il en soit, ces titres connaissent, dans le monde, un franc succès. On se demande bien pourquoi.

La chasse et la pêche sont des activités sujettes à polémiques. Certainement. Les voir déclinées sous forme de jeu vidéo rassure et amuse, quelque part. On imagine bien, toutefois, que le gars qui se lève à six heures du matin pour aller chasser le gibier d'eau avec ses épagneuls, ne va pas troquer tout à coup son fusil contre une manette. Quelque part, c'est dommage. S'essayer à ces « sports » de façon virtuelle procure bien des avantages ; le principal étant, bien sûr, de se dire que l'on ne maltraite pas les animaux. Tirer à la chevroline sur la tête d'un pauvre lapin terrorisé (souvenez-vous de la parodie des Inconnus), pardon, mais très peu pour moi. Je préfère décapiter des monstres dans Quake ou Duke Nukem. C'est, somme toute, beaucoup moins traumatisant...

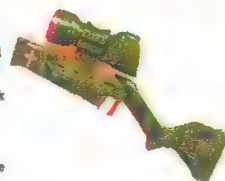
bateau pneumatique (certaines machines ne sont jamais sorties en France). Et puis, un beau jour, on a eu droit à la canne à pêche (Sport Fishing, Sega Bass Fishing...), avec moulinet, vibrations, poissons plus vrais que nature qui se débattent à l'écran et tout le tralala. L'imagination des développeurs de jeux d'arcade, Namco et Sega en tête...

« Bon, toi, tu fais le sanglier... »

Il y a des jeux, toujours sur la bête, ont commercialisé un jeu de jeu 'Deer Hunter. Tout en plastique et très laid, il ressemble comme un vrai, en faisant des bruits de la forêt et en faisant bobo à l'épaule quand on tire. On s'en donne après, que ça soit dans tous les sens, outre-Atlantique. Bon, maintenant, c'est pour le jeu, ça fait bien s'amuser de temps en temps... Vous ne voulez pas leur acheter une PlayStation, à vos enfants ?

Based on the top selling PC game Deer Hunter!

- Force feedback on every pull of the trigger is felt!
- Sculpted rifle acts and reacts like a real rifle!
- Reload the gun by slithering the bolt back into place
- Choose from 3 different modes
- Test your marksmanship with the Deer Hunter Sports Feel Game
- Awesome hunting

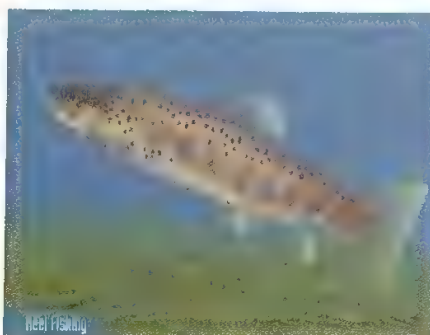


L'ARCADE OSE

LE « CONCEPT »

Les bornes d'arcade, ces machines qui nous ont tous fait un peu rêver, ont souvent été des précurseurs. En tout cas, disons qu'elles l'ont été pour tout ce qui touche les « accessoires » (on se sent davantage pilote dans l'âme, quand on se trouve dans le cockpit d'une voiture sur vérins, par exemple). Depuis quelques années, les genres se sont diversifiés, avec des machines proposant de monter sur une planche de skate, de surf ou...





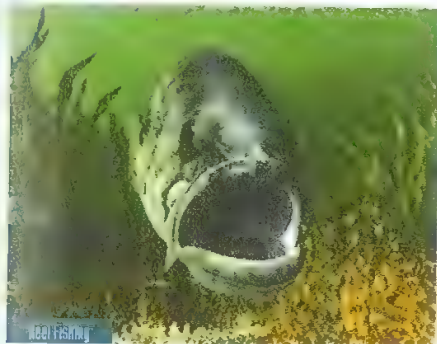
chose quand on voit certains autres jeux. Cela dit, je ne suis pas là pour dire que je regrette que Deer Hunter ne sorte pas sur PlayStation, loin de là.

LES TITRES PLAYSTATION

À VENIR

L'halieutique semble être l'activité de prédilection des deux titres à venir sur PlayStation. Le premier, Fisherman's Bait (Konami) est une simulation de pêche tirée de la borne d'arcade du même nom. Vous avez ici la possibilité de faire flotter votre bouchon dans quatre lacs différents. Il faudra soigneusement choisir l'endroit où poser votre ligne et savoir être patient. Différentes sortes d'appâts sont disponibles, à vous de bien les sélectionner, en fonction du temps qu'il fait et de l'état de l'eau. L'intérêt principal de Fisherman's Bait réside dans la possibilité de jouer à deux en même temps.

En ce qui concerne Reel Fishing (Crave), le constat est à peu près le même. Dans le concept, en tout cas. Le but du jeu est de vous faire ressentir le frisson d'excitation du pêcheur, alors que sa ligne est tendue et qu'il sait que le poisson peut se décrocher d'une seconde à l'autre. Le jeu propose un système de concours (en fait, vous gagnez des licences), pendant lesquels vous allez devoir pêcher des poissons de plus en plus gros. Une épreuve vous impose même de récupérer 100 poissons... avant de tous les relâcher. On appréciera ici tout particulièrement la possibilité qui vous est offerte de capturer les poissons, puis de les regarder vivre en aquarium. On pourrait s'interroger sur le bien-fondé d'éditer ce genre de jeux en France. Du côté de Crave, jeune éditeur sur le marché français, il faut dire qu'il ne possède pas un catalogue de titres assez conséquent pour pouvoir refuser de supporter un produit. De plus, Reel Fishing ne lui coûte pas d'argent, dans le sens où il n'y a pas de dépenses marketing prévues pour ce titre et que seuls 8 000 exemplaires seront distribués sur le territoire.

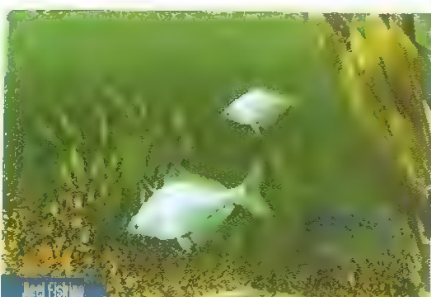
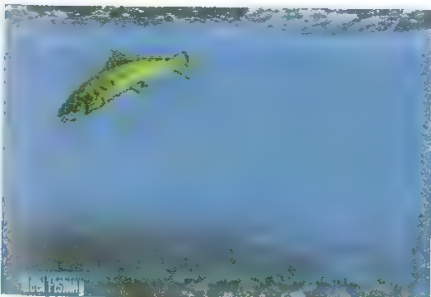


te, ne semble plus avoir de limites. L'originalité, dans ce domaine, n'est pas un vain mot.

LE DAIM EST UNE VACHE

À LAIT SUR PC

Le cas Deer Hunter (chasseur de daim) est intéressant. Sorti fin 97, aux États-Unis, Deer Hunter fait partie de ces jeux « budgets » vendus à petits prix (moins de 20 \$, soit à peu près 120 francs). D'une qualité intrinsèque très moyenne, il s'est néanmoins écoulé comme des petits pains. Un marché insoupçonné se découvre alors. Plusieurs éditeurs s'y engouffrent et les titres se bousculent. Deer Hunter - I et II - tiendra, toutefois, le haut de l'affiche en faisant partie, pendant plusieurs mois, des meilleures ventes de softs sur PC en 98, aux États-Unis. Un phénomène que l'on ne retrouvera nulle part ailleurs dans le monde. Converti sur PlayStation par Tantrum, un studio de développement lié à Interplay, Deer Hunter sera annulé au dernier moment, au mois d'avril de cette année. C'est une décision de Sony C.E. of America qui, apparemment, n'a pas jugé le jeu convenable pour sa console. Les histoires récurrentes de violence aux États-Unis y sont sûrement pour quelque chose. On peut cependant s'interroger sur le bien-fondé de la

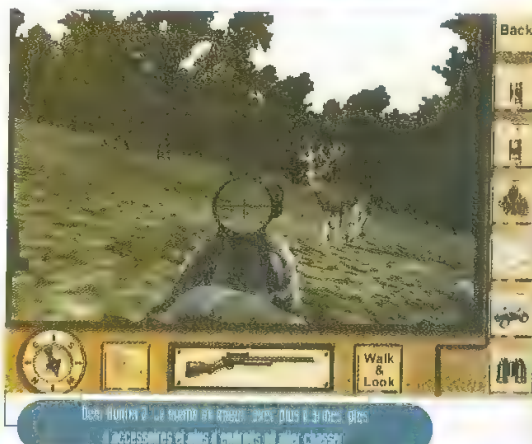


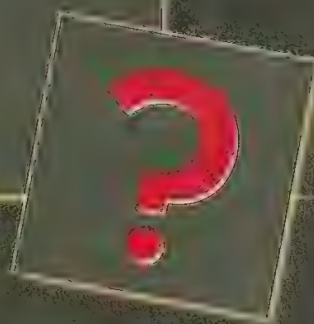
Très chasse, très pêche, très c...

Couche-tard devant l'Eternel, il m'arrive de tomber très souvent sur des émissions qu'aucune personne au mode de vie sain ne peut voir. C'est ainsi que j'ai découvert les très passionnantes émissions « Très chasse » ou « Histoires naturelles » sur TF1. La dernière émission que j'ai vue, il y a quelques jours, m'a inspiré le titre d'une fable : « Le



lièvre, les huit chiens et les trois chasseurs ». C'est que ça pousse à devenir poète, ces émissions-là... Ce que je ne savais pas, c'est que TF1 vidéo commercialisait les K7 VHS de « Très Chasse » et de « Très Pêche ». Vous pouvez ainsi (re)découvrir chez vous ces documentaires, en vous repassant autant de fois que vous le voulez vos passages préférés. Si je ne devais m'arrêter qu'aux titres, je crois que j'aurais une préférence pour « La bécasse dans tous ses états ». Quant à l'argumentaire de vente, en revanche, « Chasse, déterrage, piégeage » est sans conteste le plus réussi. Lisez plutôt : « S'attaquer au terrier de blaireaux n'est pas chose facile, lorsqu'on doit faire sortir les animaux ! Mais grâce à des chiens de terrier bien dressés et aux déterreurs efficaces, deux magnifiques blaireaux se font surprendre, après trois heures de travail acharné de la part des chasseurs et des chiens ». Si ça ne donne pas envie de se procurer toute la collection, ça...







Le jeu de soccer est en mesure de rendre l'attente d'un match plus intéressante.

Le jeu de soccer est en mesure de rendre l'attente d'un match plus intéressante.



ISS PRO EVOLUTION

Editeur : Konami - Disponibilité : novembre 99

LA REVANCHE DE KONAMI

Dans la série des simulations de football de la fin d'année, je voudrais celle de Konami. Une réactualisation de son titre phare, ISS, pour contrer les tentatives de Sony et d'EA Sports.



Konami est-il vraiment en mesure de contrer EA Sports et son prochain FIFA ? En théorie, au vu des qualités de la pré-version d'ISS Pro Evolution, on serait tenté de répondre tous en cœur : oui. Pour tout vous dire, s'il y a un jeu de sport qui nous empêche de travailler en ce moment, c'est bien celui-là. Un petit match entre midi et deux (quand on arrive à se lever !), la revanche pour le crach, crach, goûter (je bouffe des BN) et, bien sûr, la belle en soirée, histoire de finir la journée en beauté ! Comme vous pouvez le constater, ISS Pro Evolution est carrément devenu la pause café de la rédaction. Chez nous, c'est plutôt de bon augure quant au devenir d'un produit. Néanmoins, le combat marketing avec EA Sports s'annonce difficile, les moyens dont disposent les éditeurs n'étant pas tout à fait les mêmes.

UN POTENTIEL ÉNORME

FIFA 2000 (cf. Making Of dans ce numéro) et ISS Pro Evolution ne jouent pas tout à fait sur le même registre. Du côté d'EA Sports, on peut s'attendre à une simulation de foot d'une accessibilité immédiate, bien speed, visuellement spectaculaire avec un petit côté bourrin. Konami, lui, a placé ce nouveau volet d'ISS Pro sous le signe de la simulation pure en choisissant de pousser le réalisme à son paroxysme. Le gameplay d'ISS Pro Evolution est d'une technicité redoutable. Impossible de faire le forcing, il faut construire. Par exemple, si vous tirez dans une mauvaise position, votre shoot perdra en puissance et en précision, la gestion des contres est aussi beaucoup plus rigoureuse, la balle ne passe



sol... Bref, on a le sentiment d'assister à un vrai match. Techniquement, on note également de nombreux changements. Les plus flagrants concernent l'animation des joueurs. Les attitudes des joueurs sont d'une variété et d'un naturel inégalé. À chaque nouveau match, on découvre des gestes techniques inédits. Les joueurs font des contrôles de balle avec leurs cuisses, leur poitrine, perdent l'équilibre, dérapent sur la pelouse après une accélération un peu brusque, effectuent des pas chassés, s'attrapent le maillot... C'est tellement précis, qu'on parvient même à distinguer les tirs de l'extérieur et de l'intérieur du pied ! D'un point de vue esthétique, le jeu a aussi pas mal évolué, sans pour autant surclasser FIFA 99. Cependant, ISS n'atteint pas encore la perfection. Le système de coup franc et de corner est toujours aussi peu pratique (s'inspirer de FIFA serait une bonne chose) et les changements de direction souffrent d'un temps de latence gênant dans certaines situations. Voilà, ISS Pro Evolution est en

Le contenu

Cette année, Konami a revu à la hausse ses ambitions de jeu. Vous pourrez désormais participer à 10 compétitions différentes : l'International Cup, la Konami Cup, l'International League, l'European Cup, l'African Cup, l'American Cup, l'Asian Cup, la Master League, l'Olympic Cup, plus une « Extra Cup » qui devra contribuer à combler l'absence d'équipes de clubs. Le titre de Konami propose également un mode Training plus complet que celui de FIFA 99. Ce dernier permet de se familiariser avec les changements de règles, les différentes formations, les coups de pied arrêtés (coups de pied arrêtés), les one-draw et les nombreuses fautes. Enfin, un pe-

ACTUA
ALIEN RE
ALUNDRA
ANNA KO
SMASH C
APE ESC
ASTERIX
ATLANTIS
BATMAN
BLOOD I
BLOODY
BOMBER
BOMBER
BUG'S LI
BUGS BUI
BUST A M
CAESAR
CAPCO
CASTRO
CIVILIZATI
CONSTRU
+ CARTE
CHOC 3
DARK STA
DRAGON
+ CARTE
DREAMS
DRIVER
EGYPTE
EVIL ZONE
FIFA 99
G-POLIC
GEX CON
GUNGAG
GUY ROUX
+ CARTE

PLAY
+ DU
+ 100
790 F
VOLAN
LICENC
VOLAN
DUAL F
(2 bons de 50 F non

ALIEN TRILO
+CARTE ME
APOCALY
ASTEROID
AZURE DR
BATTLE SPOR
BUST A MOV
C.C. ALERTE
COLIN MCRA
COOL BOAR
CROC
DEAD OR
DIABLO
DIE HARD TRI
DOOM

NON DE CÔN

PLAYSTATION

ACTUA ICE HOCKEY 2	349 F	HOT WHEELS TURBORACING	369 F	NHL 2000	369 F	SPYRO	299 F
ALIEN RESSURECTION	TEL	J.MADDEN 2000	369 F	ODD WORLD L'EXODE D'ABE	299 F	STAR WARS EPISODE 1	369 F
ALUNDRA	349 F	KENSEI SACRED FIRST	299 F	OMEGA BOOST	299 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
ANNA KOURNIKOVR'S		KNOCK OUT KINGS 99	369 F	POINT BLANK 2	349 F	STREET FIGHTER COLLECTION	249 F
SMASH COURT	299 F	LE 5EME ELEMENT	349 F	POINT BLANK 2 + GUN	549 F	STREET FIGHTER COL. 2	349 F
APE ESCAPE	349 F	LEGACY OF KAIN II:		POOL PALACE	349 F	SYMPHON FILTER	349 F
ASTERIX	359 F	SOUL REAPER	369 F	POPULOUS:		TAI FU	369 F
ATLANTIS	299 F	LEGEND OF FORESTIA	369 F	A L'AUBE DE LA CREATION	369 F	TELEFOOT MANAGER	369 F
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE	249 F	LEGEND OF KARTIA	349 F	PREMIER MANAGER 98	299 F	TOCA TOURING CAR 2	299 F
BLOOD LINES	299 F	LEGO RACERS	329 F	QUAKE 2	349 F	TOMB RAIDER 3	299 F
BLOODY ROAR 2	349 F	LE MANS	349 F	R-TYPE DELTA	299 F	TOMB RAIDER 2 + SOLUTIONS	199 F
BOMBERMAN	299 F	LES RAZMOKETS	349 F	RAIL ROAD TYCOON 2	349 F	+ CARTE MEMOIRE	369 F
BOMBERMAN FANTASY RACING	299 F	LUCKY LUCKE	269 F	RAT ATTACK	369 F	UEFA CHAMPION LEAGUE	369 F
BUG'S LIFE	349 F	METAL GEAR SOLID	369 F	RE-VOLT	349 F	URBAN CHAOS	369 F
BUGS BUNNY	349 F	MARVEL VS STREET		RESIDENT EVIL 2	249 F	VIRUS	349 F
BUST A MOVE 4	269 F	FIGHTER	349 F	RIDGE RACER 4	349 F		
CAESAR 2	299 F						
CAPCOM GENERATION	249 F						
CASTROL HONDA SUPER BIKE	369 F						
CIVILIZATION II	369 F						
CONSTRUCTOR							
+ CARTE MEMOIRE	349 F						
CROC 2	369 F						
DARK STALKERS 3	299 F						
DRAGON BALL FINAL BOUT							
+ CARTE MEMOIRE + MANETTE	299 F						
DREAMS	349 F						
DRIVER	359 F						
EGYPT	349 F						
EVIL ZONE	349 F						
FIFA 99	369 F						
G-POLICE 2	249 F						
GEX CONTRE DR REZ	299 F						
GUNGAGE	329 F						
GUY ROUX MANAGER 99							
+ CARTE MEMOIRE	379 F						

VOLANT HOT WHEELS	369 F	ACTION REPLAY	349 F	CARTE MEMOIRE	49 F
C.F.P.	799 F	PROFESSIONNEL V.F. 97	349 F	C. MEMOIRE 128 BLOC	169 F
		2 MANETTES SANS FIL	349 F	PACK DE VIBRATION	99 F
		ADAPTATEUR MULTIOUR	149 F	PRISE PERITEL RCE	49 F
		CABLE DE LIAISON	99 F	RALLONGE MANETTE	49 F
		CARTE BOOSTER	349 F	SOUS-ET	149 F
		MANETTE TURBO	49 F		
		MANETTE DUAL SHOCK	199 F		

PLAYSTATION + DUAL FORCE + 100 F de bon d'achat 790 F

VOLANT MAD CATZ
LICENCE SONY 199 F
VOLANT MAD CATZ
DUAL FORCE 269 F

(2 bons de 50 F non cumulables à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

PROMOTION PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY		FIFA SOCCER 98	169 F
+ CARTE MEMOIRE		FIFA FINAL FANTASY 7	149 F
APOCALYPSE	149 F	FORMULA ONE 97	149 F
ASTEROID	129 F	FORMULA ONE 98	149 F
AZURE DREAM	199 F	FORSAKEN	149 F
BATTLE SPORT	99 F	G.POLICE	149 F
BUST A MOVE 2	149 F	GRAN TURISMO	149 F
C.C. ALERTE ROUGE	169 F	GTA	169 F
COLIN MCRAE RALLY	169 F	GTA LONDON	169 F
COOL BOARDERS 2	149 F	GUARDIAN	169 F
CROC	169 F	CRUSADE	129 F
DEAD OR ALIVE	199 F	HERCULE	169 F
DIABLO	169 F	HEART OF DARKNESS	169 F
DIE HARD TRILOGY	169 F	ISS PRO	169 F
DOOM	169 F		

J. MCGRATH		RASCAL	149 F
S.CROSS + pad	249 F	RAYMAN	129 F
JONAH LOMHU RUGBY	199 F	RESIDENT EVIL + PAD	199 F
LEGACY OF KAIN	149 F	REVOLUTION X	99 F
MAGIC CARPET	99 F	ROCK'N ROLL	99 F
MAGIC THE GATHERING	99 F	RACING 2	99 F
MDK	99 F	SOUL BLADE	149 F
MEDIEVIL	149 F	TAIL CONCERTO	149 F
MICKEY	149 F	TENCHU	149 F
MICROMACHINES V3	169 F	TEKKEN 2	149 F
MONACO GP 2	199 F	TEKKEN 3	149 F
MOTO RACER	169 F	TIME CRISIS	149 F
NBA JAM EXTREME	99 F	TOCA TOURING CAR	169 F
NFL QUARTERBACK 97	99 F	TOMB RAIDER 2	169 F
ODD WORLD	169 F		

STREET FIGHTER	149 F
EX PLUS ALPHA	169 F
VANDAL HEART	99 F
WWF WARZONE	169 F



**PASSE TES
COMMANDES
SUR LE
3615 ESPACE3**

<p>30, rue Rivoli 75004 PARIS (M. Hotel de ville ou St Paul) TEL: 01.40.27.98.44 Lundi au Samedi: 10h-19h</p>	<p>LILLE 2, rue de Faidherbe TEL: 03.20.55.67.43 Lundi au Samedi: 10h-19h</p>	<p>VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL: 03.20.90.72.22 FAX: 03.20.90.72.23 ESPACE 3 VPC - RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1 59818 LESQUIN CEDEX</p>
<p>120, Bd Voltaire 75011 PARIS (M. Voltaire) TEL: 01.48.05.42.88 TEL: 01.48.05.50.67 Lundi: 13h-19h Mardi au Samedi: 10h-19h</p>	<p>LILLE 44, rue de Bethune TEL: 03.20.57.84.82 Lundi: 13h-19h Mardi au Samedi: 10h30-19h30 Vendredi au Samedi: 10h30-19h</p>	<p>DOUAI 39, rue St Jacques TEL: 03.27.97.07.71 Lundi au Samedi: 10h-19h</p>
<p>VANNES 30, rue Thiers TEL: 02.97.42.66.91 Lundi au Vendredi: 9h-19h Samedi: 9h-18h30</p>		

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.23

CONSOLES ET JEUX

PRIX

Je joue sur:

Nom

N° Client(s) déjà client(s)

Adresse

Code Postal

Prénom

Téléphone

Ville

Prénom

Age

Signature

Frais de port (jeux: 25F consoles & acc, 60F) par Colissimo ou par Chronopost: 65F (paiement hors CR) (sans DOM TOM et CEE)

TOTAL A PAYER

STAR WARS EPISODE 1

THE ADVENTURE

Editeur : LucasArts - Disponible en automne 99

LE MERCHANDISING LUCASARTS

L'échéance approche. La vague Star Wars, même si elle risque d'être moins importante qu'escompté, arrive. Et, avec elle, une avalanche de produits dérivés de qualité variable.



Des phases de combat au sabre laser 100% arcade.

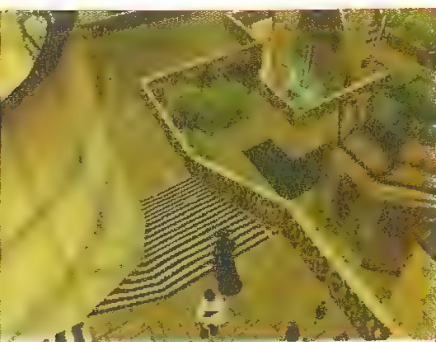
En octobre prochain, le 13, puisqu'il faut être précis, des millions de Français découvriront, après presque tout le monde, le premier volet de la nouvelle trilogie de la Guerre des Etoiles, Star Wars Episode 1 : La Menace Fantôme. Un événement cinématographique qui se devait d'être accompagné d'un cortège de produits dérivés. Que voulez-vous, pour Georges Lucas, il n'y a pas de petits profits. Dans le lot, évidemment, on trouve deux productions vidéo-ludiques actuellement en tête des ventes aux zétazunis : Star Wars Racer, un sous-Wipeout qui ferait bien de ne jamais sortir sur PlayStation, vu les notes obtenues par la version PC, et La Menace Fantôme, un jeu d'aventure/action a priori un peu plus intéressant, reprenant la trame scénaristique du film de M. Lucas.

TRÈS GRAND PUBLIC

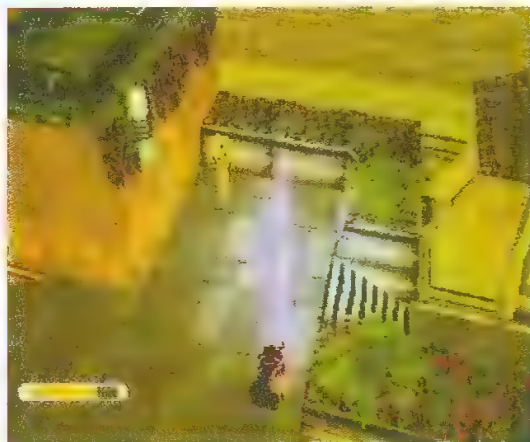
L'action de La Menace Fantôme débute sur Naboo, une petite planète victime d'un embargo économique injustifié. Dépêché par le grand chancelier Valorodius, Obi Wan Kenobi (en l'occurrence, vous) et son maître d'arme, Qui-Gon Jinn (Liam Neeson dans le film), sont chargés de régler ce différent inexplicable entre la Trade Federation et le gou-



vernement de Naboo. Bien sûr, une fois sur place les choses vont très vite dégénérer. Si le scénario a fait l'objet d'une attention toute particulière, le titre de LucasArts n'est pas à proprement parler un jeu d'aventure pure souche. Les combats y tiennent, en effet, une place prépondérante (maniement des héros proche d'un jeu d'arcade). Les phases de dialogue et de recherche sont, dans l'ensemble, d'une grande simplicité. Il en est de même pour tout ce qui touche l'aspect gestion (inventaires, équipements, utilisation de la force). Les quêtes annexes, quant à elles, ne devraient pas trop vous perturber. En revanche, avec sa douzaine de chapitres, LMF laisse espérer des situations assez variées. C'est déjà ça. De toute manière, chef-d'œuvre ou pas, le fait de retrouver tous les lieux du film (le palais de la reine Amidala ou encore Mos Espa) et de pouvoir incarner, en plus d'Obi Wan, tous les personnages-clé (à savoir la reine, le capitaine Panaka et Qui-Gon mais pas Jar-Jar le lapin de l'espace, désolé) devrait suffire à convaincre les fans invétérés de Star Wars. Quant aux autres, tout dépendra de leur sensibilité au marketing.



Durant l'aventure, il sera possible d'incarner entre 4 personnages.



Star Wars en autres

A ce jour, les recettes américaines de Star Wars Episode One s'élèvent à 415 645 312 dollars (sans compter les recettes liées au business des licences). Un score phénoménal qui ne parvient pourtant pas à détrôner les recettes du premier Star Wars (1977) : 460 935 655 dollars. Georges Lucas reste également très loin derrière le Titanic, le film de James Cameron ayant rapporté 600 742 440 dollars. Si vous aimez le cinéma et que vous souhaitez en apprendre un petit peu plus sur La Menace Fantôme, nous

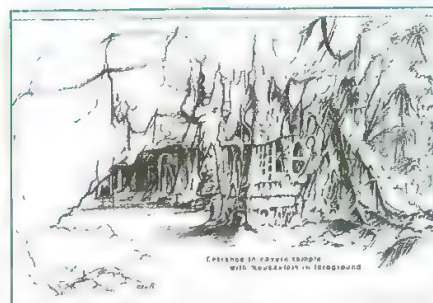
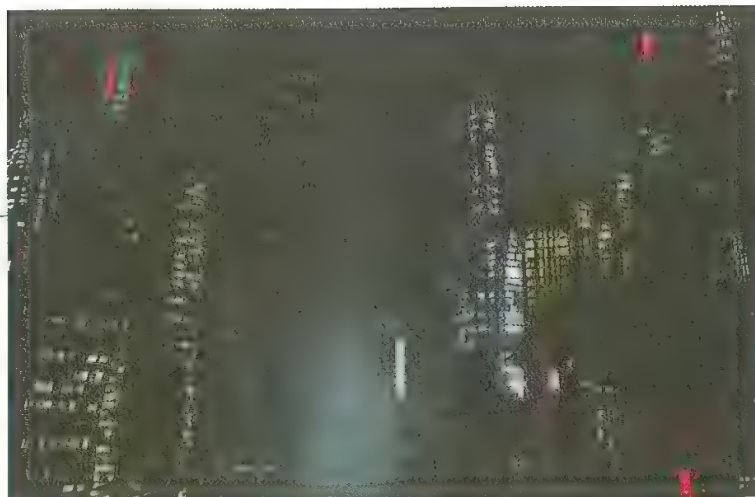
FEAR

FACTOR

Editeur : Eidos - Disponibilité : fin 99

EN ATTENDANT...

Nous vous avons promis un reportage complet dans le précédent numéro. Malheureusement, la sortie étant décalée, les développeurs garderont leurs secrets encore quelques temps. En attendant, voici un aperçu d'un travail en bonne marche !

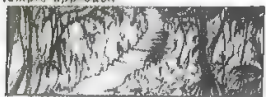


Cela arrive de plus en plus fréquemment, à mesure que les projets de jeux se font de plus en plus ambitieux. Fear Factor sera-t-il le prochain Soul Reaver du retard ? Nous verrons, mais, en tous les cas, le voilà décalé une première fois, et Kronos Digital, le studio de développement, tient à garder pour le moment ses secrets. À défaut de vous proposer le reportage complet promis le mois dernier, voici une double page d'études, de croquis, de personnages, histoire de vous montrer que le projet avance !

ARTISTICE

Après tout, bon nombre de grands jeux ont appris à se faire attendre. De là à penser que le retard est synonyme de qualité... Espérons-le en tout cas pour ce titre qui excite notre curiosité et notre intérêt depuis sa découverte à Los Angeles, lors du dernier salon E3. Je rappelle que Fear Factor est un jeu d'aventure/action, dont le scénario encore obs-

Dans la peau d'Hana, Deke et Glas, trois mercenaires, vous allez prendre part à un sauvetage pour le compte des Triades, la mafia du coin. Mais selon toute vraisemblance, l'histoire cache encore bien des choses. Il suffit, pour s'en convaincre, de regarder certains croquis sur ces deux pages, montrant des personnages étranges, en décalage complet avec l'ambiance cyber à laquelle nous nous attendions jusqu'à maintenant. Quelles surprises nous réserve ce scénario qui, aux dires des développeurs, fut le moteur de leur création ? En effet, tout est parti d'un script, et non d'un principe de jeu ou d'une idée technique. Du coup, il apparaît légitime qu'ils promettent une histoire motivante et intéressante, et non limitée à une suite de gunfights, de puzzles et de recherche. Le reste a naturellement suivi, grâce à la passion des designers pour l'esthé-



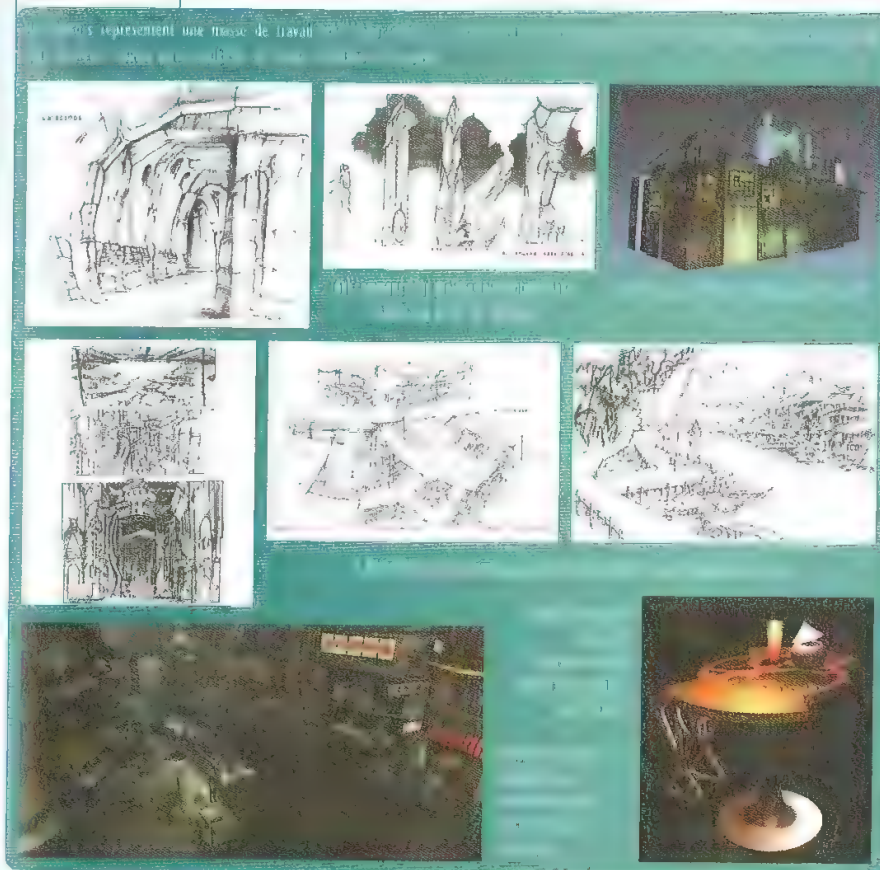
climb up the side of the mountain

view down into the

canyons from inside the hollow mountain



Les décors



le choix le plus judicieux, pour rendre l'ensemble cohérent, tout en permettant aux autres talents du groupe de s'exprimer. Enfin, l'ajout d'un moteur graphique original permit de retranscrire de manière fidèle l'imagerie élaborée par les artistes.

DES IDÉES NOUVELLES

Pour le moment, bien évidemment, il reste encore beaucoup de travail. Mais, a en juger par le nombre fararieux de croquis, de personnages, de designs et de storyboards, le tout a l'air d'être particulièrement précis dans l'esprit des développeurs. Le reste revient à la réalisation de l'ensemble, de la modélisation et de l'animation des décors pour les FMV à l'optimisation de la maniabilité et du game-

play. Les phases de jeu et les chapitres de l'histoire sont, à coup sûr, finalisés, de même que le moteur qui, s'il peut sans doute être optimisé, se révèle parfaitement fonctionnel dans sa version actuelle, tel que nous avons pu le découvrir. Quoi qu'il en soit, le jeu porte d'ores et déjà la griffe de l'originalité technique. Reste à déterminer si le cœur du titre, le scénario, fera date. Pour l'instant, les informations sont jalousement gardées ; impossible d'en juger !

LES PERSONNAGES

Fear Factor semble donc promettre quelques surprises de taille. Si les premières nous sont déjà connues (l'utilisation de FMV en fond et de textures « flat » pour un rendu manga des personnages), le gros reste encore à venir, sans nul doute. Nous ferons donc comme vous : patienter jusqu'à en apprendre un peu plus sur cette histoire, qui risque d'être riche en rebondissements et même en éléments fantastiques. Que cache les Triades ? Jusqu'où devrez vous aller, dans quel coin totalement désurbanisé devrez-vous adapter vos compétences ? De quoi sont donc capables Glas et Deke, que nous connaissons beaucoup moins bien que Hana ? Autant de questions qui trouveront leur réponse dans les mois qui viennent, sans doute dans ce fameux reportage. Car, si nous n'avons pas pu le réaliser pour le moment, croyez bien que l'idée trotte toujours dans notre tête, et que nous irons voir Kronos un jour ou l'autre... très prochainement !

Les personnages

Moteurs de l'histoire, Hana, Deke, Glas et les autres personnages du jeu ont, bien entendu, fait l'objet d'une attention toute particulière. Croquis, dessins plus élaborés puis modélisation et texturage. Voici quelques-unes de ces étapes en images.



Les dessins des trois personnages principaux sont, de loin, les plus aboutis



Les modèles temps réels utilisés dans le jeu ont gardé, grâce aux textures, le feeling manga



Les personnages secondaires importants sont traités en fonction de leur place dans le jeu



PRIEST



Les plus anodins, tels que les ennemis, font tout de même l'objet d'esquisses précises

CHINE : INTRIGUE

DANS LA CITE INTERDITE

Après les surprenants Versailles et Egypte, Cryo adapte son dernier titre PC de la série. Un genre de jeu toujours unique. Quand on voit le résultat, on comprend pourquoi.

TROISIÈME CRIME À LA COUR DU ROI

Cryo continue de dispenser savoir et érudition par l'intermédiaire du jeu vidéo, puisqu'il prévoit de sortir, pour fin septembre, un titre qui restera dans la même veine que Versailles et Egypte. Cette fois, l'aventure prendra place dans la Chine du XVII^e siècle sous le règne de l'Empereur Qianlong. Vous incarnerez le surintendant de la Maison Impériale et devrez, à la suite de l'assassinat du chef eunuque, mener une enquête d'investigation dans la Cité Interdite. Bien entendu, la trame scénaristique sera prétexte à un long voyage ludo-éducatif dans lequel la culture chinoise et la somptueuse architecture de la Cité Interdite se trouveront disséquées. On retrouve, à peu de chose près, la même intrigue que dans le très précieux Versailles, à la différence qu'ici, l'action se passe en Asie ! A défaut d'être original, Chine : Intrigue dans la Cité Interdite aura le mérite de briller en matière de documentations historiques et artistiques.

Validé scientifiquement par des spécialistes renommés en art et culture chinois, vous y trouverez également une encyclopédie illustrée déclinée en trois modes de consultation : aventure, espace documentaire et visite. Par ailleurs, le jeu utilise toujours la fameuse technologie de l'éditeur français, pompeusement nommée « Omni 3D » offrant de visionner les décors à 360°. En fait, cette technique permet seulement de déformer plus ou moins une image en 2D, selon le point sur lequel on se focalise ! Rien de transcendant, donc ! Pour ce qui est du déroulement de votre enquête à proprement parler, une succession d'écrans fixes vous proposera des énigmes qui, une fois résolues, déclencheront des séquences cinématiques de circonstance. Promettant une trentaine de personnages et une interface compatible avec la souris PlayStation, ce titre vous offre enfin l'opportunité d'accroître le volume de votre bulbe rachidien dans la joie et l'allégresse !

A LA POINTE

DE LA CULTURE

Tout comme dans l'illustre Versailles, les développeurs de Cryo ont dû effectuer tout un tas de recherches historiques et culturelles assez pointues concernant la Chine Impériale. C'est la raison pour laquelle le soft devrait présenter un univers asiatique plus que réaliste avec des accessoires et des parures faisant l'objet d'informations minutieuses.

100 % culturel

Du 5 avril à l'an 2000, une exposition au musée des Beaux-Arts de Nice consacre une pièce exceptionnelle aux trésors de la Cité Interdite de Beijing Exécutés par le peintre Xu Yang en 1776, à la demande de l'empereur Qianlong, trois rouleaux immortalisent le voyage du souverain dans le sud de la Chine (traversée du fleuve jaune Huang). Les dimensions exceptionnelles de ce rouleau (70,4 x 1607 cm) ainsi que sa fragilité exigent une présentation nécessairement temporaire.



Editeur : Cryo - Disponible le 30 septembre 99





XENA LA GUERRIERE

Éditeur : Electronic Arts - Disponibilité : automne 99

UN JEU DE SÉRIE B

Ceux pour qui le samedi après-midi est synonyme d'aventures en compagnie de la princesse guerrière Xena seront sans doute ravis d'apprendre que leur héroïne arrive sur PlayStation. Ils seront les seuls.

La culture américaine, moi, il n'y a rien à faire, ça dépasse mon entendement. Vous connaissez sûrement tous la série télévisée Xena. Mais si, vous savez, le truc post-mythologique super ringard diffusé sur TF1 et mettant en scène une barbare plutôt bien gaulée interprétée par Lucy Lawless, (l'équivalent féminin de Lorenzo Lamas). Voilà, on y est ! Diffusée dans plus de 26 pays, cette série créée par Robert Tapert bat, depuis plus de deux ans, tous les records d'audience. Outre-Atlantique, la quatrième saison est même parvenue à détrôner le mythique Star Trek ! Pour résumer la situation, comme les X-Files ou Friends, Xena : Warrior Princess (c'est le titre original) est en train de devenir une série culte ! Une occasion en or finalement pour une adaptation vidéo-ludique. Mmm, et devinez qui se charge de l'affaire ? Electronic Arts of course !

100 % BOURREPIE

Guerrières, barbares et « post-mythologie » obligent, Xena n'est pas un jeu de réflexion mais bel est bien ce qu'on appelle un beat'em all, un jeu d'action traditionnel. Le titre d'Electronic Arts fait d'ailleurs beaucoup penser, dans sa mise en scène, à Nightmare Creatures de Kalisto. Pour schématiser, Xena se balade en petite jupette (très, très, très courte), une épée à la main et rosse tous les mâles habillés en peau de bête qui se trouvent sur son passage. Le communiqué de presse évoque toutefois la présence d'énigmes. Nous verrons lors du test. Comme Nadia, l'héroïne de Nightmare,



Le titre de série B de Xena : la disquette tranchante

Xena dispose d'une panoplie de mouvements assez large (une trentaine de coups environ) et de pouvoirs spéciaux, elle peut d'autre part envoyer un disque tranchant sur ses ennemis. Une fois lancé, c'est vous qui le contrôlez. Marrant. Une arme redoutable qui vaudra très certainement au jeu une classification « interdit aux moins de 18 ans » (joke). La réalisation, quant à elle, tient la route. On pouvait craindre le pire, ben, non, là, les choses semblent bien parties. Le moteur 3D est fluide, les décors sont dans l'ensemble assez réussis (la version définitive comprendra 7 mondes divisés en 21 sous-niveaux) et l'action est plutôt vive. Mais bon, ne nous emballons pas, Xena a plus le profil du petit jeu de série B à acheter sur le marché de l'occasion que celui de la bombe ludique.



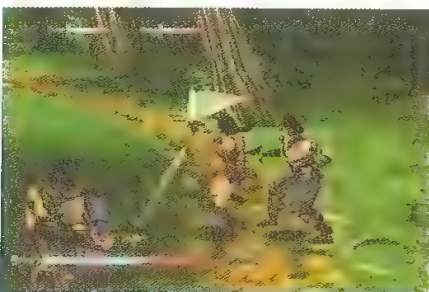
Un système de jeu proche de Nightmare Creatures

90-65-90

Bon, maintenant que vous avez les mensurations de la planteuse Lucy Lawless (une évaluation au micron près), on va essayer de faire un petit tour d'horizon de sa carrière d'actrice ! Née le 29 mars 1968, à Mount Albert en Nouvelle Zélande, Lucy est la cinquième fille d'une famille de 7 enfants. Elle débute son métier d'actrice à l'âge de 20 ans en rejoignant une troupe de comédiens néo-zélandaise (Funny Business).

Dès lors, elle enchaîne les rôles secondaires dans différentes séries TV et téléfilm : The Ray Bradbury Theater (1985), The Black Stallion (1990), The Rainbow Warrior (1992), High Tide (1994)... Sa première apparition dans la série Hercule remonte à 1995 (1^{re} saison, épisode 6), c'est la naissance du personnage de Xena. La même année, Robert Tapert crée une série dédiée à la princesse-guerrière. Depuis, il collectionne les coupures de 100 dollars.

Pour en savoir plus : www.simplenet.com et www.Xena.com



Le système de jeu proche de Nightmare Creatures



© Electronic Arts



HOT WHEELS RACING

EA ET MATTEL MAIN DANS LA MAIN

Editeur : Electronic Arts - Disponible en novembre 99

Exploitant la popularité des petites voitures Hot Wheels - traduisez Roues Chaudes - Electronic Arts nous propose un jeu de course plutôt classique. L'occasion d'être nostalgique.



Une marque populaire

C'est marrant comme certains mots peuvent rappeler des souvenirs. Tenez, par exemple, Hot Wheels, moi, ça me fait penser à une période bien précise de mon enfance ; celle où j'allais faire les courses, le mercredi après-midi, au Prisunic de la rue Pelleport (20^e arrondissement), pour rendre service à ma maman. Avant de partir au travail, elle me laissait un post-it sur lequel était inscrit : « 4 litres de lait et 6 bouteilles d'eau, merci ma minouche ». En règle générale, après avoir rempli mon caddie, je passais toujours par le rayon jouet pour zieuter les petites voitures. Il y avait trois marques. Les Majorettes (un peu ringarde), les Matchbox (pas mal) et les Hot Wheels, le top du top, du « made in U.S.A. » en puissance, furieusement design, des dragsters monstrueux façon « Fous du Volant ». Comme il me

restait rarement plus de 40 centimes, après l'achat des 4 litres de lait et des 6 bouteilles d'eau (ma maman calculait toujours au plus juste) et que je n'avais pas encore d'argent de poche, ben, plutôt que de rêver à un hypothétique achat de ces petites voitures, je les chourrais ! Ma technique ? Je me mouillais les doigts avec de la bave (la mienne) pour « désolidifier » l'emballage (la base était en carton mou) et ainsi je m'emparais discrètement du contenu. Ouais, j'en ai eu des Hot Wheels...

DOUBTAGE

Enfin, tout ça pour dire qu'Electronic Arts se prépare à lancer sur le marché un jeu de course dédié aux Hot Wheels. Décidément, les éditeurs ne savent plus quoi faire pour être originaux. Le truc le plus étrange, avec ce jeu, c'est qu'à aucun moment, on a l'impression d'être aux volants de petites tatures. La représentation graphique n'a effectivement rien à voir avec un MicroMachines. Là, les développeurs semblent avoir un peu raté leur coup. Comme ça, vu du fond de la salle des tests, Hot Wheels Racing ressemble à un jeu de caisses ordinaire tout ce qu'il y a de plus basique. Sinon, le titre d'EA proposera 40 modèles de petites voitures, une bonne douzaine de circuits comprenant des embranchements et des rampes de montagnes russes, 4 thèmes graphiques et 4 modes de jeu dont un assez original permettant de réaliser des figures acrobatiques (si, si). Pour le moment, la réalisation et le potentiel ludique de ce titre ne laissent





DE 0 À 360° EN 2,3 SECONDES.

Hot Wheels

TURBO RACING™



Prenez les commandes de vos Hot Wheels préférées (elle que ce soit Twin Mill™, la Jetstream, la Red Baron™ ou l'une des 40 légendaires voitures Hot Wheels) et parcourez 5'200 d'heure quatre univers uniques dans lesquels manœuvrer de haut, vitesse, extrême et acrobaties spectaculaires sont de mise. Loopings, boucles en série, flips, tonneaux 360° placez des figures d'acier en plein ciel. Vos seules limites sont celles de votre imagination. Alors oubliez toutes les règles de conduite élémentaires et partez pied au glissement sur les circuits les plus fous au volant de vos diaboliques Hot Wheels.

ELECTRONIC ARTS™ **HOT LINE**

08 36 68 55 15

POUR LES COMES ET MESSAGES DE TES JEUX PRENEZ
GARDE! NON ENCE JEUX A BANNIR
SANS PERTE DE DROIT INDIVIDUELLES.

ELECTRONIC ARTS™

www.ea.com/hotwheelsgame



mon. On craint d'assister à une réunion de cette nature, que voulez-vous, les historiens n'ont pas deux avantages : tout d'abord elle est



Sniper

Atlantis Group

1, rue Jean Jaurès

54320 Maxéville

Tel : 03.831.931.50 - Fax : 03.831.931.51

<http://www.sniper.fr>

REPTIL PAD



TAG PAD



MACHINO PAD



CORE PAD



CAR PAD 1



CAR PAD 2

LES ECOLES DU JEU VIDEO

On oppose souvent loisir et éducation. Le jeu, petit diable armé d'une manette, tente de pervertir l'ange de la sagesse, plongé sagement dans les livres... Une image d'Epinal moderne qui n'est plus tout à fait vraie. Petit tour d'horizon des formations ayant un rapport avec notre passion.



Image de synthèse (infographie) par un étudiant de l'ENSAD

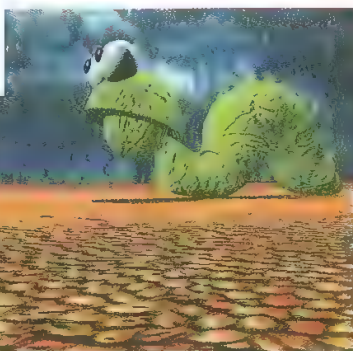


Image de synthèse (infographie) par un étudiant de l'ENSAD



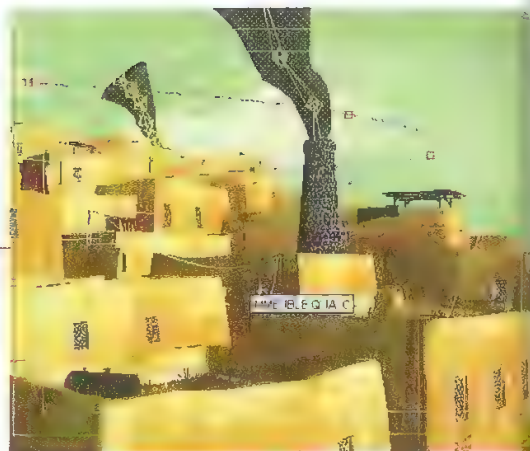
Apprendre à amuser... Une phrase à ne pas confondre avec « apprendre en s'amusant » qui, si elle est voisine, ne signifie pas tout à fait la même chose. Les jeux vidéo concernent désormais un large panel de métiers et de formations. Il paraît donc dans l'ordre des choses que l'on forme les jeunes qui le désirent à tous ces métiers qui, manifestement, sont plus en phase avec notre temps que beaucoup d'autres. Les établissements dont on parle ici ne proposent que rarement des formations « spéciales jeux vidéo ». On peut toutefois y trouver, de façon détournée, un rapport avec le domaine qui nous touche. Il va ainsi sans dire que s'intéresser aux images de synthèse, par exemple, permet d'intégrer de nombreux milieux (le cinéma, la publicité...) et n'est pas uniquement lié au jeu vidéo. Enfin, signalons que certaines des formations décrites ici coûtent très cher (jusqu'à 35 000 francs par an). En plus de l'envie, il faut donc avoir les moyens...

Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs
31, rue d'Ulm - 75240 PARIS CEDEX 05
(sur le Net : <http://www.ensad.fr>)

L'ENSAD est une école d'art qui forme principalement aux métiers de l'image (infographie, photo...) et de l'« espace » (architecture, design...). On y trouve également des formations ayant un rapport avec le multimédia, l'animation et le graphisme. Les illustrations que l'on voit ici sont des travaux réalisés par des étudiants à différents stades de leurs études (de la 1^{re} année au post-diplôme). L'utilisation de logiciels 3D (3DSMax, par exemple) — utilisés ici pour ces travaux — est fréquente lors de la conception d'un jeu vidéo.

Ecole des Métiers de l'Image - CFT-Gobelins
73, boulevard Saint-Marcel - 75013 Paris
(sur le Net : <http://www.emi-ccip.fr/public/index.html>)

L'école des Gobelins est célèbre dans le monde entier pour la qualité de ses formations, dans les domaines de l'animation et du dessin notamment. Une des formations proposées par ce prestigieux établis-



Paysage de la ville de Cococole (ANIMA)

nécessaires à la réalisation des séquences animées d'un jeu vidéo. Les études se concentrent sur le dessin et l'animation (traditionnelle et 3D). Une partie de la formation concerne toutefois la conception, la fabrication et la production d'un jeu vidéo, histoire de cerner le marché dans sa globalité. Signalons qu'il n'y a, pour cette formation, que 16 places de disponibles par an. Et elles coûtent cher...

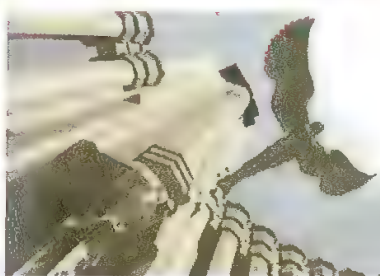
Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image
121, rue de Bordeaux, 16000 Angoulême
(sur le net : <http://www.cnbd.fr>)

Le CNBDI a pour vocation la promotion et le développement de la bande dessinée sous quelque forme que ce soit. Au milieu des formations qu'il propose, on trouve toutefois l'EMMA (European Média Master of Art) qui touche plus spécifiquement l'animation 2D et 3D, les effets spéciaux, les trucages numériques et... le jeu vidéo ! Signalons, en guise d'anecdote, que le Laboratoire d'Imagerie Numérique de ce centre possède une section ressources documentaires. Parmi les revues auxquelles le laboratoire désire s'abonner, il y a le magazine Joystick...

Supinfocom
10, av. Henri Matisse - 59300 Aulnoy les Valenciennes
(sur le Net : <http://www.supinfocom.com/>)

Ecole Supérieure d'Infographie et de Multimédia, Supinfocom a pour but de former aux techniques de création d'un court-métrage en images de synthèse, et ce en passant par toutes les étapes : synopsis, animation, modélisation, montage, sonorisation... En parallèle, l'apprentissage des logiciels nécessaires à tout cela est indispensable, bien entendu. La formation n'oublie pas le dessin (à la

LES ECOLES DU JEU VIDEO



Migrations

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

127

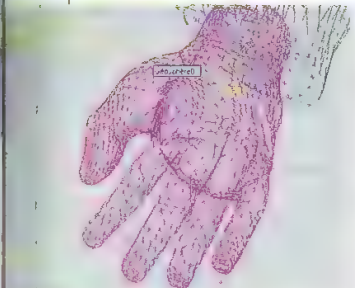
127

127

127

127

COMING FROM SUPREMACY
JUNE 1999



Opère d'écran sur le logiciel 3DMAX. La main de l'homme assis, assise en cinématique
verrou par un squelette



des prix (Imagina). Une preuve de la qualité
de l'enseignement dispensé...

Université de Teeside (Angleterre)
Borough Road, Middlesbrough, Cleveland,
ENGLAND, TS1 3BA
(sur le Net : <http://wheelie.tees.ac.uk/>)

Cette université a été la première, à
notre connaissance, à proposer une forma-
tion spécifiquement liée au domaine du jeu
vidéo : le « computer games design ». L'uni-
versité de Teeside est consciente de l'évolu-
tion liée à l'industrie du jeu vidéo, et son
exemple pourrait être suivi dans d'autres
pays dont, on l'espère, la France. La forma-
tion proposée ici s'étale sur quatre années
et couvre deux principaux axes : la pro-
grammation et le design. Elle se décompose
de la façon suivante :

1^{re} année : animation (bases), dessin créatif,
structure narrative (scénario), historique du
jeu vidéo, étude des différents genres liés
au jeu vidéo.
2^e année : character design, modélisation,
son, production d'un jeu.
3^e année : elle se passe en entreprise. Cette
dernière doit bien entendu être liée au do-
maine du jeu vidéo (un petit stage chez Squa-
re U.S.A., à Honolulu ?).
4^e année : les étudiants travaillent sur un
projet personnel. Ils étudient également de
façon plus approfondie des sujets déjà abor-
dés (character design, animation...).

POWER GAMES

POWER GAMES
27 RUE TUPIN
69002 LYON
TEL 04 78 37 15 70
DU MARDI AU SAMEDI 10 H - 19 H

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

PROMOTION

149 F

ACTION REPLAY INT.
FONCTION ADAPTEUR
CODES VIES INFINIES...
FRAIS DE PORT GRATUIT



PLAYSTATION
neuf
PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

24H LE MANS	339 F	MISSION IMPOSSIBLE	339 F
ALIEN RESURRECTION	339 F	MOBILEFUT PLATINUM	339 F
ARM ESCAPE	339 F	OH! HOCKEY 2000	339 F
BLOODY ROAD 2	339 F	OUTRAGE: THE MURDER OF MARY	339 F
BUG'S BUNNY LOST IN TIME	339 F	PACK TIME CRISIS + GUN	339 F
CAPCOM GENERATIONS	339 F	POINT BLANK 2	339 F
CARNAGE 2	339 F	QUAKE 2	339 F
CROC 2	339 F	PRINCE OF PERSIA BOXING	339 F
DRIVER	339 F	SHADOWMAN	339 F
ENTHUSIAST JIM 30	339 F	SILENT HILL	339 F
FIFA SOCCER 98	339 F	STAR WARS: LEGACY OF KAM 2	339 F
FINAL FANTASY 7 PLATINUM	149 F	SPEED TREK	339 F
GRAND TURISMO PLATINUM	149 F	STAR WARS EPISODE 1	339 F
GUY RICH MANAGER 99	339 F	SOUL OF SAMURAI	339 F
Q POLICE 2	339 F	SYNTH FILTER	339 F
ISS: THE REVELATION	339 F	SOUTH PARK	339 F
KURUSU FINAL	299 F	TELEPORT MANAGER	339 F
LEGEND OF KARTIA	339 F	TERMIN 3 PLATINUM	149 F
MARVEL VS STREET FIGHTER	339 F	V-RALLY 2	339 F
METAL GEAR 2000	339 F	WIPE OUT 3	339 F
METAL GEAR MUSEUM SPECIAL	TEL.	X FILES VF	TEL.

PROMO DU MOIS

WIPE OUT 3
VF +
MEMORY CARD
= 369 F
WIPE OUT 3 SEUL 339 F

PROMO DU MOIS

STAR WARS
VF +
MEMORY CARD
= 369 F
STAR WARS SEUL 339 F

PLAYSTATION

occasion

TOCA YOUNING CAN	99 F	TIME CRISIS	149 F
STRICKER 98	99 F	CHUCK DU MONDE 98	149 F
DOOMWORLD	99 F	DAYMAN	149 F
EXPLOSIVE RACING	99 F	HEART OF DARKNESS	149 F
NBA LIVE 97	99 F	COLIN MAC RAE	149 F
HYPERARTY WARRIORS	99 F	COLONY WARS 2	149 F
TOMMY RANGER 2	99 F	GUY RICH MANAGER	149 F
FORMULA ONE 97	99 F	MEDIEVIL	149 F
FIFA SOCCER 98	99 F	HEART OF DARKNESS	149 F
NIKKON	99 F	YOUNG RAIDEN 2	149 F
DESCENT	99 F	ATUO DREAMS	199 F
POWER SERVE	99 F	ALUMINA VI	199 F
DESTRUCTION DERRY 2	99 F	DOT	199 F
STAR GLADIATOR	99 F	ARTO HAGEN 2	199 F
EXPLOSIVE RACING	99 F	AZURE DREAMS	199 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F	CARDINAL SYN	199 F
KRAZY KAN	99 F	NIJJA	199 F
STAR GLADIATOR	99 F	GHAN STRA SAGA	199 F
DEATHTRAP DUNGEON	99 F	WILD N	199 F
		DOOMWORLD 3	199 F
		BREATH OF FIRE 3 VF	249 F
		METAL GEAR RING	249 F
		YOUNG	249 F
		POPULOUS 3	249 F
		CONSTRUCTION	249 F
		RIDGE RACER TYPE 4	249 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

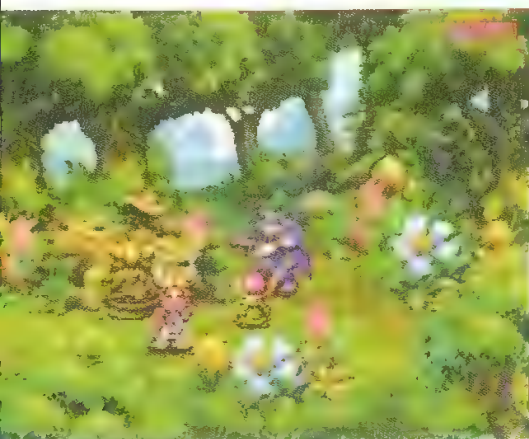
NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE :
Je joins impérativement mon règlement de F par :
[] CHEQUE BANCAIRE [] CHAMAT LETTRE [] CARTE BLEUE N° EXPIRE []

SQUARESOFT

ENTRE ART ET JEU VIDÉO

Editeur : Squaresoft - Disponibilité : premier semestre 2000 [Saga Frontier 2]

Alors que les éditeurs redoublent d'ingéniosité pour faire de la 3D novatrice et fouillée, Square retourne à la 2D pour y tenter d'intéressantes expériences graphiques.



Sorties respectivement en avril et juillet de cette année au Japon, Saga Frontier 2 et Legend Of Mana sont deux productions du magnat de l'industrie des jeux de rôles au Japon, Squaresoft. Non content de détenir des records absolus de vente avec sa saga Final Fantasy (plus de 22 millions d'exemplaires vendus dans le monde), l'éditeur nippon joue la carte de l'originalité en lançant deux ovnis graphiques dans l'univers des jeux vidéo. Composés entièrement en 2D - par opposition à la 3D -, un genre que l'on croyait révolu et obsolète, ces deux titres surprennent et enchantent, grâce à une réalisation et une approche de l'interface graphique absolument novatrice. Le premier d'entre eux, Saga Frontier 2, est un jeu de rôles classique qui se déroule dans un univers médiéval fantastique. L'aspect aquarelle des décors s'éloigne radicalement



LES COMBATS SE DÉROULENT EN TEMPS RÉEL À LA MANIÈRE D'UN JEU 3D.



du précédent épisode, entièrement en 3D. Une 3D très à la mode, comme si on ne pouvait plus rien tenter en explorant d'autres voies. L'exemple des récents Street Fighter illustre le genre (voir Feedback de ce numéro). Les décors de Saga Frontier 2 ont donc été entièrement dessinés à la main par un studio d'illustrateurs professionnels. Réalisés en aquarelles, ces décors ont ensuite été intégrés au jeu proprement dit. Le résultat est tout simplement fantastique. La recherche graphique évidente rompt avec les canons du genre. La dimension artistique d'un saga Frontier 2 est indiscutable, même si l'on peut polémiquer sur le genre.

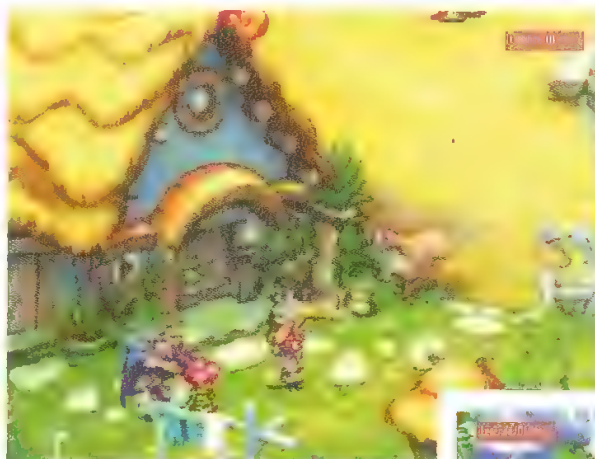
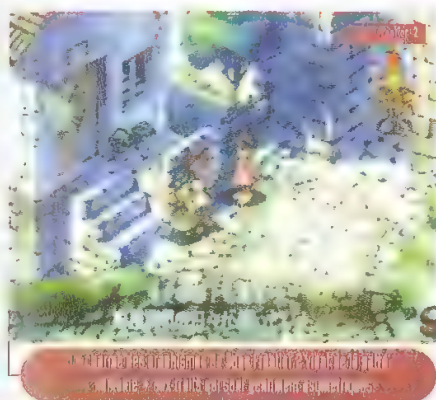
ENCORE DE L'ART

Le résultat ne s'est pas fait attendre au Japon, puisque le jeu s'est immédiatement placé en tête du top des ventes lors de sa sortie, le 2 avril dernier. Travail des couleurs et des lumières, jonction parfaite entre les décors et les personnages du jeu, tous les éléments graphiques s'unissent impeccablement.



Le graphisme de Squaresoft

Editeur connu et reconnu au Japon, Squaresoft est, pour des millions de joueurs à travers le monde, synonyme de qualité graphique. Depuis les premières années de la Super Nintendo, les graphistes de Square ont, en effet, acquis une réputation de magiciens de la palette graphique grâce à un sens des couleurs et une utilisation des effets de lumière et de transparence d'un bon goût indiscutable.

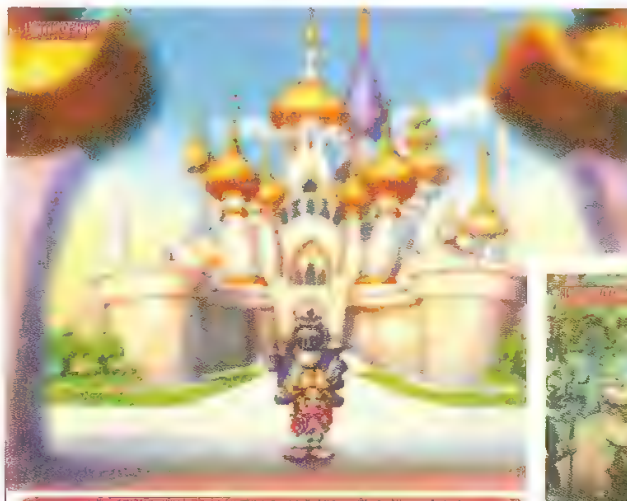


pect plus pratique qu'esthétique) dans les jeux de rôles. Qu'à cela ne tienne, pour que les combats et les déplacements se mêlent de façon harmonieuse, les programmeurs ont recouru à une astuce toute simple : seuls les décors et les effets de lumières sur les magies sont en 3D lors des combats. Tout le reste (personnages et monstres) est réalisé en 2D mais sous des angles de vue différents. Succinctement, cela signifie que chaque personnage a été dessiné à partir de nombreux points de vues différents et que c'est en fonction des déplacements de la caméra que le programme décide d'afficher un personnage de face, de dos, de 3/4 profil, etc. En cours de traduction en français, Saga Frontier 2 sera, à n'en pas douter, l'un des événements PlayStation de l'an 2000 en France.

SQUARE EXPLOITE LE GENRE

Le second jeu à bénéficier de ce renouveau graphique se nomme Legend Of Mana. Suite d'un célèbre jeu d'action-aventure similaire à Alundra, Secret Of Mana, ce nouveau produit propose aussi un rendu visuel absolument étonnant. Saga Frontier 2 faisait appel au génie créatif d'illustrateurs à l'aquarelle, Legend Of Mana, lui, fait appel à une école graphique plus moderne, très proche de la tendance « graph ». Côté couleurs, on ne joue pas sur les mêmes teintes. Résolument fluo, la palette utilisée pour Legend Of Mana rappelle les plus belles illustrations des livres d'enfance. Le parallèle entre ces livres pour la jeunesse et le dernier jeu de Square semble évident. Ici, le style graphique accentue habilement l'impression d'immersion dans ce conte. On joue évidemment avec nos souvenirs d'enfance et force est d'admettre

qu'on se laisse docilement convaincre. Dans cet univers merveilleux de conte de fées, les arbres parlent, les fées sont bien réelles, les lutins toujours malicieux et les géants terrifiants. C'est le parfum de la nostalgie, restitué avec art et talent. Dans ce jeu, le joueur va devoir tenter de réguler les courants de Mana qui régissent l'équilibre de l'univers, et pour ce faire plonger dans de mystérieuses régions oubliées enfermées dans des objets magiques. Chacune de ces régions propose une thématique différente (montagne, désert, maison hantée, bateau pirate), chacune d'entre elle étant comme un prétexte à l'affichage de décors sublimes et colorés. Comme si Squaresoft avait encore besoin de convaincre. En rompant radicalement avec le genre graphique le plus prisé, l'éditeur nippon a néanmoins réussi un coup de maître. Il a prouvé que si l'on n'innove pas dans le fond (un jeu de rôle reste un jeu de rôle), on peut aisément trouver dans la forme matière à exprimer son talent. En attendant que Legend of Mana arrive en Europe, ce qui n'est pas prévu à ce jour, il ne nous reste qu'à admirer les quelques clichés de ces pages qui, peut-être, dans quelques dizaines d'années, seront considérées comme l'expression de véritables créateurs artistiques. En attendant que le jeu vidéo en tant que forme d'art acquière ses lettres de noblesse, à l'instar du cinéma, il nous reste du temps pour jouer. Beaucoup de temps.



GUITAR FREAKS

SIMPLEMENT GÉNIAL

Éditeur : Konami - Disponibilité Europe : pas annoncée

J'enfile ma guitare. Me voilà prêt, devant ma télé, à jouer une vingtaine d'airs, du blues au hard rock. Maman, demain, je fais la première partie de Johnny !

Guitar Freaks, vous connaissez déjà. De nom. Parce que c'est un jeu qui ne laisse pas indifférent. Voici sans doute le premier soft PlayStation livré avec une guitare plastique que l'on croirait tout droit sortie d'un coffre à jouets d'un 6-8 ans. Preuve qu'on y trouve des choses géniales, dans ces coffres à jouets. Après vous avoir annoncé la sortie au Japon de cette nouvelle production musicale de Konami (Metal Gear Solid, Silent Hill etc.), nous sommes passés dans l'archipel nippon. Entre un séjour chez Capcom, deux ou trois cents sushis, environ 23 000 francs de dépenses diverses dans les jeux vidéo du coin (si mon banquier me lit, j'espère au moins qu'il s'amusera, faute de comprendre), nous sommes tombés sur l'engin et son jeu. C'est marrant, Guitar Freaks, au Japon, tout le monde connaît. Il faut dire qu'au Pays du Soleil Levant, là où les salles d'arcade - l'équivalent de nos Têtes dans les nuages - font un tabac, Konami règne en maître incontesté depuis plusieurs mois. Les jeux musicaux mis en place par l'éditeur japonais suscitent l'enthousiasme des foules... et des concurrents. Namco (Tekken, Ridge Racer etc.) a ainsi commercialisé Guitar Jam, un titre au concept très proche de Guitar Freaks. La guerre est ouverte !



Selon nos confrères de Next Generation, Konami entendrait même porter plainte contre Namco pour plagiat. Ne pas perdre cette nouvelle poule aux œufs d'or est primordial pour Konami, qui peut ainsi asseoir sa position de leader en arcade, face à ses deux plus grands rivaux, Namco et Sega.

Lorsqu'on passe la guitare autour des épaules, on se sent un rien ridicule. Le côté Playschool de l'engin doit y être pour quelque chose. Puis, on met le CD et on choisit son morceau. Un facile, pour commencer, tout le monde regarde, il s'agit de ne pas être trop ridicule. La main gauche sur le manche, la main droite sur une partie en plastique mobile censée simuler les cordes. Les gauchers ont été oubliés pour le coup. Le morceau de musique commence, entraînant, suffisamment pour qu'on se prenne au jeu. À gauche, une barre vous indique les accords à réaliser. Il faut donc appuyer sur l'un des trois boutons du manche (parfois deux ou trois en même temps !) et gratter simultanément, le tout au bon moment et en gardant le rythme indiqué à l'écran. Une bonne coordination entre les deux mains est indispensable. Pour mettre encore plus de piment, la guitare est dotée d'un capteur de mouvements qui, lorsqu'on la redresse à certains moments bien précis, vous permet de placer vos notes accompagnées d'un déluge d'applaudissements. Conclusion, après dix minutes, on commence à se prendre sérieusement au jeu, à se mettre à genoux devant l'écran, à jouer avec les dents et à vouloir mettre le feu à la guitare... C'est la mauvaise influence Hendricks... En clair, et avec plus de 20 morceaux de difficulté croissante, Guitar Freaks se révèle être un chef-d'œuvre d'originalité et de convivialité, pour peu que l'on n'ait pas peur d'être sacrément ridicule. On comprend que Konami crie : « chasse gardée », à ceux qui tentent d'exploiter un filon aussi précieux. Il y avait longtemps qu'on n'avait pas

Bemani toujours



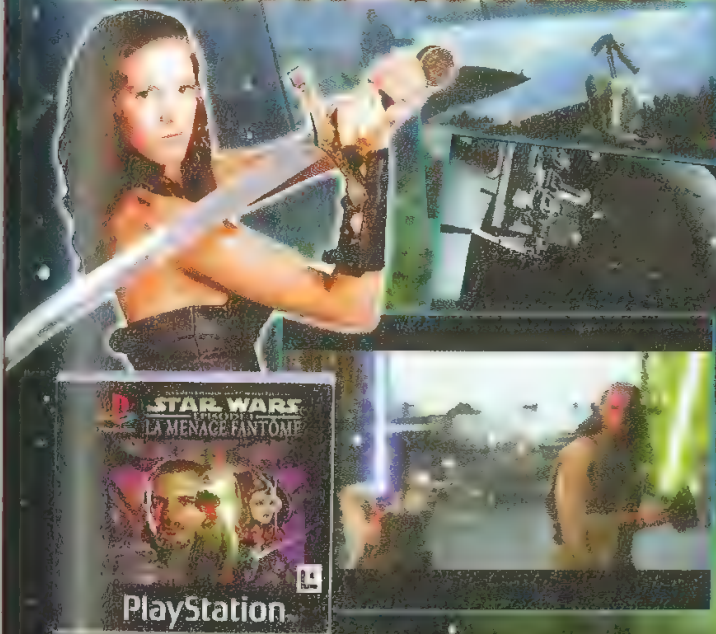
14 NOUVEAUX ULTIMA

ANGERS - BAYONNE - BLOIS - CHALON s/ SAONE - FOUGÈRES - NIORT - GAP
SABLE s/ SARTRE - TROYES - MURET - NICE - CASTRES - NANCY - SAINT-ÉTIENNE

LES STARS ARRIVENT CHEZ ULTIMA !

STAR WARS

LEGACY of KAIN SOUL REAVER



CADEAUX ULTIMA :

100 casquettes collectors ou 1000 magnets offertes
aux 1er acheteurs* !



ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ ÎLES DE FRANCE

PARIS / REPUBLIQUE JEU VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86
PARIS / GODELINS 01 47 07 33 00
57, av. de la Marnie - 92600
ASNIERES 01 47 91 49 47
BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaines» (au-dessus de la gare RER)
7, Grand Place - 95000
NOGENT Y/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

■ PROVINCE

AIX EN PROVENCE 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100
AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000
NOUVEAU : ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000
ANNÉCY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000
ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000
AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540
BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200
NOUVEAU : BAYONNE 03 21 53 38 48
58, rue d'Espagne - 64100
C.Cial CORA Brumy La Bruissière - 62700
BETHUNES 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200
BREST 02 31 86 84 84
CAEN 03 63 59 28 03
17-19, rue Arcasse Caumont - 14000
NOUVEAU : CASTRES 02 37 21 60 50
5, rue Fustier - 81100
NOUVEAU : CHALON SUR SAONE 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle Perrière - 28000
CHARTRES 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200
DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100
DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'Armes - 59500
FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Damfront - 61100
NOUVEAU : FOUGÈRES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300
NOUVEAU : GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000
GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue St-Jacques - 38000
LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000
LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000
LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Moyenne - 53000
LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 - Vendin le Vieil - 62880
LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500
LILLE 03 20 12 98 99
58, cours Lafayette - 59000
LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100
LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003
MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000
NANCY 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 54000
NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NOUVEAU : NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la Visitation - 54000
NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J. Rousseau - 44000
NOUVEAU : NICE 04 66 76 16 16
93-95, rue de France - 06000
NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000
NOUVEAU : NIORT 02 38 53 38 36
8, rue St-Jean - 79000
ORLÈANS 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000
PAU 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestan - 1, rue des Berges - 64300
RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000
ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000
ROUEN SUD TOURVILLE 02 35 81 16 16
11, C.Cial Carrefour - Gal. marchande - 76410
ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200
NOUVEAU : SABLE S/ SARTRE 02 43 95 77 77
12, rue Gambetta - 72300
SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100
ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

NOUVEAU : ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000
ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Tolérés - 35120
SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200
STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000
TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Loix - 31000
TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200
NOUVEAU : TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000
VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140
VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400
VORON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

■ BIENTÔT : BRESCIRE - CHAMBERY NARBONNE - NEMOURS - RENNES - SABLE ST DIE - VIRE.

**REVENDEURS,
REJOIGNEZ-NOUS !
CONTACTEZ-NOUS AU :
01 34 66 97 70.**

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

Par Jean Santoni

ACHAUD!



Editeur : Honami - Sortie : disponible



SUR SILENT HILL

Silent Hill, un titre qui ne laisse personne indifférent. C'est au tour des lecteurs de PlayStation Mag., passés chez nous pour l'occasion, de nous livrer leurs impressions. Le mois prochain, nous discuterons de Soul Reaver. Si vous voulez participer à cette rubrique, envoyez-nous une photo d'identité (pour illustration) et votre numéro de téléphone pour que nous puissions vous joindre. Et puis, n'oubliez pas de jouer à Soul Reaver... ce serait mieux

Bouvier Carole- 19 ans

1999 1998 1997 1996 1995 1994 1993 1992 1991 1990 1989 1988 1987 1986 1985 1984 1983 1982 1981 1980 1979 1978 1977 1976 1975 1974 1973 1972 1971 1970 1969 1968 1967 1966 1965 1964 1963 1962 1961 1960 1959 1958 1957 1956 1955 1954 1953 1952 1951 1950 1949 1948 1947 1946 1945 1944 1943 1942 1941 1940 1939 1938 1937 1936 1935 1934 1933 1932 1931 1930 1929 1928 1927 1926 1925 1924 1923 1922 1921 1920 1919 1918 1917 1916 1915 1914 1913 1912 1911 1910 1909 1908 1907 1906 1905 1904 1903 1902 1901 1900 1899 1898 1897 1896 1895 1894 1893 1892 1891 1890 1889 1888 1887 1886 1885 1884 1883 1882 1881 1880 1879 1878 1877 1876 1875 1874 1873 1872 1871 1870 1869 1868 1867 1866 1865 1864 1863 1862 1861 1860 1859 1858 1857 1856 1855 1854 1853 1852 1851 1850 1849 1848 1847 1846 1845 1844 1843 1842 1841 1840 1839 1838 1837 1836 1835 1834 1833 1832 1831 1830 1829 1828 1827 1826 1825 1824 1823 1822 1821 1820 1819 1818 1817 1816 1815 1814 1813 1812 1811 1810 1809 1808 1807 1806 1805 1804 1803 1802 1801 1800 1799 1798 1797 1796 1795 1794 1793 1792 1791 1790 1789 1788 1787 1786 1785 1784 1783 1782 1781 1780 1779 1778 1777 1776 1775 1774 1773 1772 1771 1770 1769 1768 1767 1766 1765 1764 1763 1762 1761 1760 1759 1758 1757 1756 1755 1754 1753 1752 1751 1750 1749 1748 1747 1746 1745 1744 1743 1742 1741 1740 1739 1738 1737 1736 1735 1734 1733 1732 1731 1730 1729 1728 1727 1726 1725 1724 1723 1722 1721 1720 1719 1718 1717 1716 1715 1714 1713 1712 1711 1710 1709 1708 1707 1706 1705 1704 1703 1702 1701 1700 1699 1698 1697 1696 1695 1694 1693 1692 1691 1690 1689 1688 1687 1686 1685 1684 1683 1682 1681 1680 1679 1678 1677 1676 1675 1674 1673 1672 1671 1670 1669 1668 1667 1666 1665 1664 1663 1662 1661 1660 1659 1658 1657 1656 1655 1654 1653 1652 1651 1650 1649 1648 1647 1646 1645 1644 1643 1642 1641 1640 1639 1638 1637 1636 1635 1634 1633 1632 1631 1630 1629 1628 1627 1626 1625 1624 1623 1622 1621 1620 1619 1618 1617 1616 1615 1614 1613 1612 1611 1610 1609 1608 1607 1606 1605 1604 1603 1602 1601 1600 1599 1598 1597 1596 1595 1594 1593 1592 1591 1590 1589 1588 1587 1586 1585 1584 1583 1582 1581 1580 1579 1578 1577 1576 1575 1574 1573 1572 1571 1570 1569 1568 1567 1566 1565 1564 1563 1562 1561 1560 1559 1558 1557 1556 1555 1554 1553 1552 1551 1550 1549 1548 1547 1546 1545 1544 1543 1542 1541 1540 1539 1538 1537 1536 1535 1534 1533 1532 1531 1530 1529 1528 1527 1526 1525 1524 1523 1522 1521 1520 1519 1518 1517 1516 1515 1514 1513 1512 1511 1510 1509 1508 1507 1506 1505 1504 1503 1502 1501 1500 1499 1498 1497 1496 1495 1494 1493 1492 1491 1490 1489 1488 1487 1486 1485 1484 1483 1482 1481 1480 1479 1478 1477 1476 1475 1474 1473 1472 1471 1470 1469 1468 1467 1466 1465 1464 1463 1462 1461 1460 1459 1458 1457 1456 1455 1454 1453 1452 1451 1450 1449 1448 1447 1446 1445 1444 1443 1442 1441 1440 1439 1438 1437 1436 1435 1434 1433 1432 1431 1430 1429 1428 1427 1426 1425 1424 1423 1422 1421 1420 1419 1418 1417 1416 1415 1414 1413 1412 1411 1410 1409 1408 1407 1406 1405 1404 1403 1402 1401 1400 1399 1398 1397 1396 1395 1394 1393 1392 1391 1390 1389 1388 1387 1386 1385 1384 1383 1382 1381 1380 1379 1378 1377 1376 1375 1374 1373 1372 1371 1370 1369 1368 1367 1366 1365 1364 1363 1362 1361 1360 1359 1358 1357 1356 1355 1354 1353 1352 1351 1350 1349 1348 1347 1346 1345 1344 1343 1342 1341 1340 1339 1338 1337 1336 1335 1334 1333 1332 1331 1330 1329 1328 1327 1326 1325 1324 1323 1322 1321 1320 1319 1318 1317 1316 1315 1314 1313 1312 1311 1310 1309 1308 1307 1306 1305 1304 1303 1302 1301 1300 1299 1298 1297 1296 1295 1294 1293 1292 1291 1290 1289 1288 1287 1286 1285 1284 1283 1282 1281 1280 1279 1278 1277 1276 1275 1274 1273 1272 1271 1270 1269 1268 1267 1266 1265 1264 1263 1262 1261 1260 1259 1258 1257 1256 1255 1254 1253 1252 1251 1250 1249 1248 1247 1246 1245 1244 1243 1242 1241 1240 1239 1238 1237 1236 1235 1234 1233 1232 1231 1230 1229 1228 1227 1226 1225 1224 1223 1222 1221 1220 1219 1218 1217 1216 1215 1214 1213 1212 1211 1210 1209 1208 1207 1206 1205 1204 1203 1202 1201 1200 1199 1198 1197 1196 1195 1194 1193 1192 1191 1190 1189 1188 1187 1186 1185 1184 1183 1182 1181



Une bonne ambiance, sans être trop pesante, parfaitement adaptée au standard avec une absence de désagréments ou de sautes de ton, de rosters inopportuns, etc. Le film souffre pas trop de cela, mais il peine à se distinguer. Les cinématiques sont très passives, notamment les expressions des personnages. Par contre, les phobes de combat ne sont pas évidentes. Au début, il faut attendre quelques secondes les traces de sang et les cris dans la cabine, un climat engouffrant et pesant. Le film de Bravillard est peut-être un peu trop...

60/100

La peur des émotions et des qu'on dirait vraiment nouveau dans le jeu vidéo. On rapproche de plus en plus de cinéma, mais mon avis, explique l'absence de... (je ne suis pas sûr de faire peur des données de l'ennemi). Plus Hill risque d'être... (je ne suis pas sûr de faire peur des données de l'ennemi). Certains ont même dit que le jeu est pour les moins de 18 ans. Tu réagis ?

Les gens sont choqués par le fait que l'on puisse voir des jeux aussi sanglants. Mais, dans certains jeux vidéo on s'adresse à des adultes, on ne s'adresse pas à des enfants. Maintenant, je trouve ça normal. Si les parents s'inquiètent de la violence, ils peuvent...

Caloupe Tomy - 16 ans

Profession : lycéen



Tu connais bien Silent Hill, je crois ? Tes impressions sur ce titre ?

Je préfère l'ambiance de Silent Hill à celle de Resident Evil 2, l'atmosphère est vraiment particulière. Les personnages sont plus consistants, et tu as de vraies énigmes à résoudre. Le problème, c'est que le jeu est vraiment trop court. C'est frustrant. Sinon, il y a quelques baisses de régime et les ennemis ne sont pas assez variés.

Comment pourrais-tu expliquer le succès de jeux comme Resident Evil ou Silent Hill ?

Les émotions fortes sur console, c'est nouveau. Avant Resident Evil, on n'avait jamais eu peur en jouant. Silent Hill renoue avec le premier RE, il y a vraiment quelque chose d'effrayant.

Silent Hill risque d'être retiré de la vente et sera très certainement frappé d'une interdiction aux moins de 18 ans. Ta réaction ?

Une interdiction aux moins de 18 ans ne changera rien. Si un gosse veut se procurer le jeu, il y arrivera de toute manière ! C'est vraiment injustifié, j'ai 16 ans et Silent Hill ne m'a pas spécialement perturbé. Il faut garder à l'esprit que ça reste un jeu ! Les joueurs ne sont pas des crétins.

D'après toi, quels sont les ingrédients d'un bon jeu d'aventure ?

C'est le scénario et la durée de vie qui priment, la réalisation graphique peut passer au second plan. Les personnages doivent également avoir une certaine profondeur et influencer sur l'histoire. Enfin,

Pacaud Denis - 28 ans

Profession : responsable de magasin



Graphiquement, c'est plutôt effrayant. L'ambiance est glauque, le bruit est assourdissant, les personnages sont effrayants. Par contre, ça fait plaisir de jouer. Les graphismes sont assez bons, mais on a l'impression d'être dans un jeu vidéo des années 2000. L'ambiance est vraiment bonne, on se sent immergé. Les personnages sont bien dessinés, mais on a l'impression d'être dans un jeu vidéo des années 2000. L'ambiance est vraiment bonne, on se sent immergé. Les personnages sont bien dessinés, mais on a l'impression d'être dans un jeu vidéo des années 2000.

Graphiquement, c'est plutôt effrayant. L'ambiance est glauque, le bruit est assourdissant, les personnages sont effrayants. Par contre, ça fait plaisir de jouer. Les graphismes sont assez bons, mais on a l'impression d'être dans un jeu vidéo des années 2000. L'ambiance est vraiment bonne, on se sent immergé. Les personnages sont bien dessinés, mais on a l'impression d'être dans un jeu vidéo des années 2000.

Graphiquement, c'est plutôt effrayant. L'ambiance est glauque, le bruit est assourdissant, les personnages sont effrayants. Par contre, ça fait plaisir de jouer. Les graphismes sont assez bons, mais on a l'impression d'être dans un jeu vidéo des années 2000. L'ambiance est vraiment bonne, on se sent immergé. Les personnages sont bien dessinés, mais on a l'impression d'être dans un jeu vidéo des années 2000.

Segarra Julien - 14 ans

Profession : collégien

D'après toi, quels sont les ingrédients d'un bon jeu d'aventure ?

Un scénario solide, avec plein de choses à découvrir, une durée de vie qui dépasse les huit heures de jeu et une bonne ambiance.

Tes premières impressions sur Silent Hill ?

Par moment, ça manque de rythme. C'est un peu mort dans la ville. L'ambiance, par contre, est excellente. Dès l'intro, t'es tout de suite dedans.

Graphiquement, c'est plutôt pas mal. Sinon, il faut s'habituer au contrôle. Au début, on patauge un peu, surtout pour tirer sur les ennemis.

Comment pourrais-tu expliquer le succès de jeux comme Resident Evil ou Silent Hill ?

Pendant longtemps, on a eu des jeux de plate-forme gentils, destinés aux petits. Resident Evil, lui, était



beaucoup plus adulte dans son approche, avec une ambiance très cinéma d'horreur. C'était nouveau d'éprouver un sentiment de peur en jouant à un jeu vidéo. Je crois que les gens aiment avoir peur.

Silent Hill risque d'être retiré de la vente et sera très certainement frappé d'une interdiction aux moins de 18 ans. Ta réaction ?

Les adultes ont du mal à comprendre qu'on fait parfaitement la distinction entre jeu et réel. On joue, c'est tout !



Tan Florence - 21 ans

Profession : étudiante

Par contre, la réalisation

tu expliquer le succès
de Silent Hill ?

Graphiquement, c'est plutôt effrayant. L'ambiance est glauque, le bruit est assourdissant, les personnages sont effrayants. Par contre, ça fait plaisir de jouer. Les graphismes sont assez bons, mais on a l'impression d'être dans un jeu vidéo des années 2000. L'ambiance est vraiment bonne, on se sent immergé. Les personnages sont bien dessinés, mais on a l'impression d'être dans un jeu vidéo des années 2000.

Graphiquement, c'est plutôt effrayant. L'ambiance est glauque, le bruit est assourdissant, les personnages sont effrayants. Par contre, ça fait plaisir de jouer. Les graphismes sont assez bons, mais on a l'impression d'être dans un jeu vidéo des années 2000. L'ambiance est vraiment bonne, on se sent immergé. Les personnages sont bien dessinés, mais on a l'impression d'être dans un jeu vidéo des années 2000.

Gomes Benjamin - 21 ans

Profession : intermittent du spectacle

D'après toi, quels sont les ingrédients d'un bon jeu d'aventure ?

Je suis super difficile ! Le scénario, les graphismes, l'ambiance sonore, les ziks, la maniabilité sont des éléments importants. Il faut aussi que la partie aventure ne soit pas trop répétitive, qu'il y ait un bon équilibre avec les phases d'action.

Comment pourrais-tu expliquer le succès de jeux comme Resident Evil ou Silent Hill ?

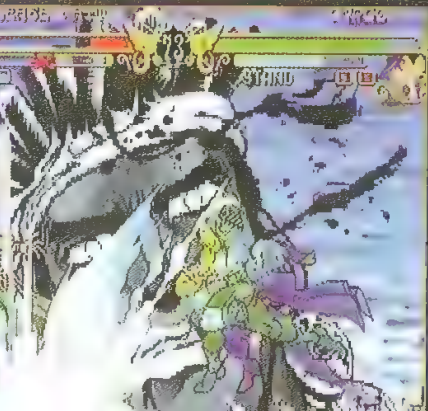
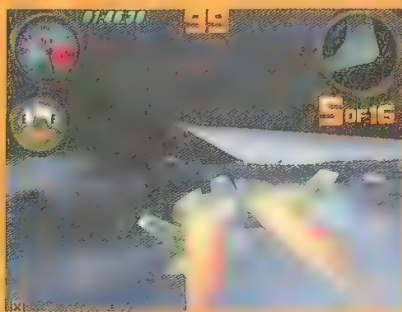
Je crois que les gens aiment bien se faire peur. Une petite montée d'adrénaline, c'est toujours excitant ! Silent Hill risque d'être retiré de la vente et sera très certainement frappé d'une interdiction aux moins de 18 ans. Ta réaction ?

Je trouve ça naze. Le jeu montre une certaine violence mais je ne pense pas que cela puisse influencer



sur le comportement des gens. Et plus on interdit et plus ça se vend ! A mon avis, c'est surtout aux parents de faire attention. Peut-être qu'avec l'arrivée de consoles plus puissantes le problème de la violence prendra une autre tournure. Pour le moment, les images ne sont pas assez réalistes. Tes premières impressions sur Silent Hill ? Graphiquement, ça reste encore un peu grossier mais c'est pas mal pour une Play. L'ambiance, en tout cas, est vraiment oppressante dès le départ.

UN SÉJOUR EN SALLE D'ARCADE PUIS
SUR PLAYSTATION, VOICI LE PARCOURS
OBLIGÉ DES REMAKES DE CE MOIS-CI.
DES HORS-BORD SPEEDÉS D'HYDRO
THUNDER AUX COMBOS
HALLUCINANTES DE JOJO'S
VENTURE, LA PETITE BOITE GRISE N'EST
PAS PRES DE S'ENDORMIR.
RENTREE HOULEUSE SUR PLAY.



Navigation et **baston**, un **cocktail** 100% **Arcade**

HYDRO THUNDER

Midway aurait-il changé son fusil d'épaule ? C'est en effet ce qu'on peut se demander en apercevant Hydro Thunder, sa première simulation de hors-bord. Bien loin d'un Mortal Kombat 825 Final Iteration ou encore d'un Rampage Massive Destruction, l'éditeur américain délaisse enfin le « bourrage » pour s'intéresser à un sport maritime bien pépère. Enfin, pas tout à fait, ne rêvez pas trop non plus. Habile mélange entre Wipeout pour sa vitesse de jeu et Rapid Racer pour son environnement, Hydro Thunder mise sur la conduite arcade et les bons gros tremplins. Une fois aux commandes de vos bateaux, euh, pardon, de vos fusées marines, vous vous lancerez donc dans des courses aussi trepidantes que risquées. Méfiez-vous de vos redoutables concurrents ainsi que du remous des torrents et autres rivières sauvages. Enfin, pour apporter un peu de piment à l'ensemble, les traditionnels raccourcis, ainsi que des options bien fourbes, n'ont pas été oubliés. Bon, et puisque je vous sens super intéressé, j'ai mené une petite enquête. Résultat, si vous désirez vous essayer à Hydro Thunder, en avant-première, vous n'aurez pas 36 000 solutions, il faudra vous rendre au Club Corrèze à Meynac, les Gardes ! Trop puissant, c'est le seul centre de jeu de France qui a jugé bon d'importer la borne d'arcade. Si vous en trouvez un autre, écrivez-nous ! A défaut de faire un tabac en arcade, Hydro Thunder fera peut-être un raz-de-marée sur PlayStation.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURES

Sans mettre définitivement au chômage les emblématiques Ken et Ryu, Capcom vient de présenter à son public un nouveau héros manga du nom de Jojo. Son prochain jeu de combat, Jojo's Venture, pourrait naître et les duels toujours plus spectaculaires s'enchaîner. Pas de panique pour les puristes élevés à la Street Fighter, tant ce jeu ressemble à un léger ravalement de façade avec peu d'innovations dans le fond (mis à part l'invocation de petits monstres). Néanmoins, le succès de la version arcade aidant, les aventures de Jojo débarquent donc sur la console de Sony PlayStation oblige, outre les persos inédits (dont l'un se nomme J.P. Polnareff, argh, on aura tout vu !), une quantité astronomique de nouveaux modes de jeu à été incluse. Dans le Super Story Mode, par exemple, vous errerez à travers le monde en quête de défis virils, puis viendront les Deathmatch, ainsi que le VS Strength, ou encore le mode Lover side scrolling action shooter ! On nous promet une conversion arcade/Play quasiment parfaite (étapes d'animations respectées, temps de chargement presque inexistant, etc.). A vérifier. Quoi qu'il en soit, en attendant Jojo's Super Venture Second Impact Remixal Fury, les fans de baston 2D devraient trouver là le

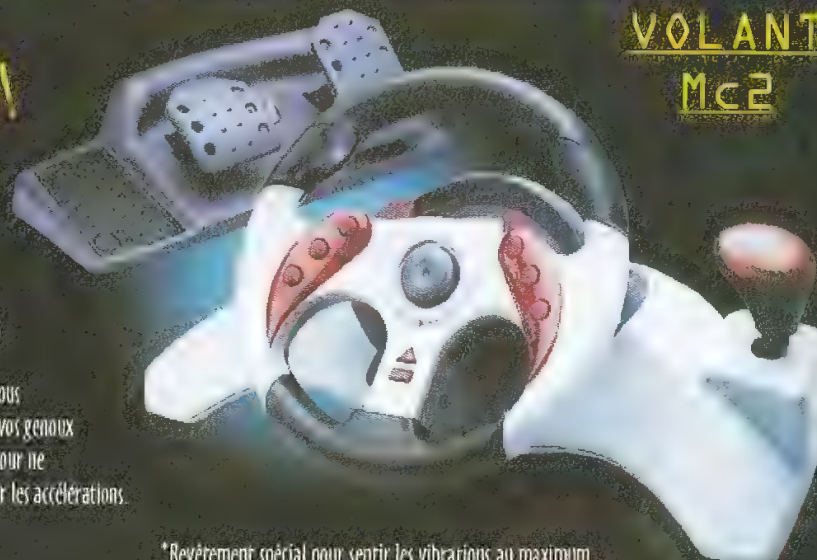


UNE GAMME COMPLETE !



EXCLUSIF !

***ACCU DRIVE** : Système exclusif d'auto-calibrage, accorde la sensibilité du volant aux préférences de chacun.
 *Support réglable et rétractable vous permettant de câler le volant sur vos genoux.
 *Pédalier de conception verticale pour ne jamais perdre le contact et ressentir les accélérations.



**VOLANT
Mc2**

*Revêtement spécial pour sentir les vibrations au maximum.
 *3 modes contrôle disponibles: Analogique, Digital et Vibrant.
 *10 boutons d'action
 *Boutons programmables

NOUVEAUTE !

**Manettes
DUAL FORCE
INERA-ROUGE**

**Manettes
DUAL FORCE
serie couleur**



*Pad analogique vibreur
 *Compatible avec les jeux Dual Shock et les jeux de conduite analogiques
 *3 modes: dual shock, analogique et digital
 *Prises tactiles en caoutchouc
 *Auto-alimenté

*PAK A : Batterie rechargeable sans fil avec chargeur
 *Compatible avec les jeux Dual Shock et les jeux de conduite analogiques
 *3 modes: dual shock, analogique et digital
 *Prises tactiles en caoutchouc



INTERDIT aux **T** de 18 ANS

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Funcom [Norvège] - Disponible en septembre 99

SPEED FREAKS

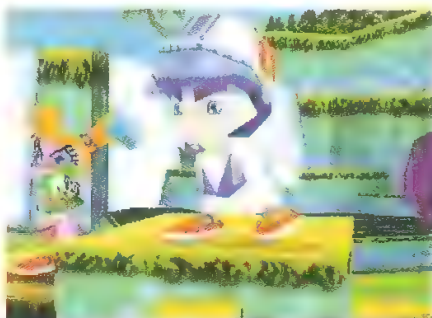
Un travelling hébergé dans cette rubrique ? Difficile de jauger les qualités de Speed Freaks. Question d'âge. Pour l'occasion, nous avons laissé la parole à Damien, 9 ans, pour un produit qui lui est plus particulièrement destiné.

Voici une ultime fois Speed Freaks dans nos pages. Pour ceux qui n'ont pas suivi, Speed Freaks est un jeu de course. Sur des karts un rien gonflés, une bande de gamins dégénérés va s'affronter dans une série de duels motorisés. C'est à la mode, ces derniers temps. Le célèbre Mario Kart de chez Nintendo, considéré comme un exemple à suivre, fait des émules. Après Speed Freaks, on verra arriver Crash Team Racing des Naughty Dog ou encore Chocobo Racing de Squaresoft. Au milieu, on trouvera aussi Lego Racers... On se demande bien ce qu'il vient faire ici, celui-là, mais c'est ce qu'on appelle tenter sa chance avec une licence aguicheuse. C'est une autre histoire et revenons à nos moutons, ceux qui suivent si scrupuleusement le troupeau des joueurs amateurs de Mario Kart.

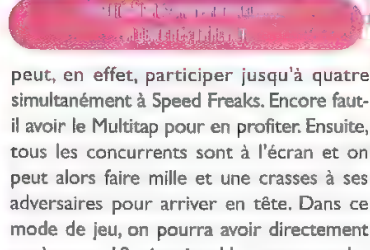
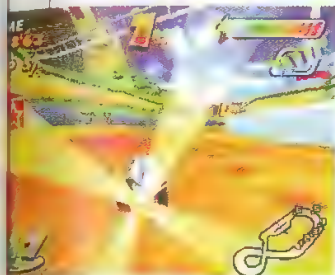


AU MENU AUJOURD'HUI

Tout commence par quatre circuits. En mode facile, histoire de se familiariser avec les commandes. Le jeu est compatible Dual Shock et la gestion de l'analogique s'avère, au début, un rien délicate. Il faudra très vite utiliser les touches L1 et R1 pour les dérapages, afin de ne pas finir dans les murs. Une fois les quelques notions de pilotage acquises, on remporte ses premières victoires. Il faut être dans les trois premiers, sinon gare au game over. Sur la piste, des bonus disséminés viennent mettre de l'ambiance. Tout d'abord de l'énergie nécessaire à l'utilisation d'un turbo, mais aussi des missiles, des flagues gluantes, des bombes à retardement, des mitrailleuses... Bref, tout l'attrail du parfait membre de la mafia, sauf qu'ici, il s'agit de course. Les 6 protagonistes (un autre est caché dans le jeu) tenteront tous les coups pour arriver en tête. Tabatha, Brains, Marty, Tempest, Monica et Buster et son acolyte sont vraiment de drôles d'oiseaux. Des gamins dégénérés, je vous ai dit : l'abus de Coca oxydé, de poulet intoxiqué ou de vache tarée doit y être pour quelque chose. L'Intelligence Artificielle ne se débrouille vraiment pas mal et met de l'ambiance sur la piste. L'idéal reste



SPEED FREAKS



peut, en effet, participer jusqu'à quatre simultanément à Speed Freaks. Encore faut-il avoir le Multitap pour en profiter. Ensuite, tous les concurrents sont à l'écran et on peut alors faire mille et une crasses à ses adversaires pour arriver en tête. Dans ce mode de jeu, on pourra avoir directement accès aux 12 circuits. Un autre mode,

deux joueurs, vous permettra d'affronter un adversaire lors de duels épiques.

TECHNIQUEMENT, MOAÏN

Pourtant, tout cela ne confine pas au génie. Techniquement, le titre n'est pas parfait (on a d'ailleurs relevé de très nombreux bugs dans les versions envoyées à la rédaction), mais il n'empêche que l'on s'amuse, seul ou même à plusieurs. Toutefois, en mode solo, on viendra à bout assez rapidement des pistes. Ne restera alors qu'à passer ses soirées entre amis ou bien en famille. Toutefois, et parce que le pilotage n'est pas forcément facile d'accès, il faudra être persévérant la première heure. L'occasion pour les parents d'illustrer les vertus de patience et de persévérance. Il faut voir le côté didactique de tout ça.

En somme, Speed Freaks semble parfaitement atteindre sa cible, même si l'accessibilité du titre reste discutable. Un jeu excellent pour finir les mercredis après-midi entre copains à la maison.

L'avis de Damien, 9 ans

NOTE GLOBALE

7

Pour plus d'infos sur le jeu, connectez-vous à :
<http://www.funcom.com/gameprev/ews/speedfreaks/>

Attention
 CHUTE
 de PRIX

Revendeurs,
 Contactez-Nous

Sonnez hautbois, résonnez
 trompettes, pour la rentrée
 c'est Fanfare sur 3615 Consolplus

Frais de port gratuits*

Le plus gros catalogue de jeux
 sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24

Rachat cash de jeux d'occasion

Paiement en 48h**

Le meilleur serveur VPC

sur le 3615 depuis + de 5 ans

* Pour 1 jeu d'achat supérieur à 100 Francs

** à compter de la date de réception

Un grand stock de jeux
 d'occasion à tous les prix !
 Pour plus d'info
 consultez-nous !

PLAYSTATION

BEST OF			
POINT BLANK 2	299 F	DESTREGA	349 F
STAR WARS :		NO FEAR MOUNTAIN BIKING	349 F
MENACE FANTOME	329 F	PRINCE NASEEM BOXING	349 F
HONDA SUPERBIKE	329 F	X FILES	349 F
MADDEN NFL 2000	329 F	ALIEN RESURRECTION	349 F
NASCAR 2000	329 F		
NHL 2000	329 F		
CROC 2	329 F	toujours dispo	
LEGEND OF KARTIA	329 F	CAPCOM GENERATION	249 F
WWF ATTITUDE	329 F	OMEGA BOOST	299 F
G POLICE 2	329 F	APE ESCAPE	329 F
JADE COCOON	329 F	SYPHON FILTER	329 F
SOUL REAVER	349 F	VIRUS	329 F
LE MANS	349 F	V RALLY 2	349 F
		DRIVER	349 F
		POOL PALACE	349 F

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS

CRASH BANDICOOT 2
 MICROMACHINE V3
 TOCA TOURING CAR
 ODYWORLD
 FIFA 98
 HEART OF DARKNESS
 DESTRUCTION DERBY
 PANDEMONIUM
 TOMB RAIDER
 RESIDENT EVIL
 CROC
 DIE HARD TRILOGY
 TEKKEN 2
 TOMB RAIDER 2
 SOUL BLADE
 COOLBOARDS 2
 LEGACY OF KAIN
 JURASSIC PARK LOST WORLD
 V. RALLY

149 FRANCS

DYNASTY WARRIORS
 GRAN TURISMO
 FORMULA KARTS
 ISS PRO 98
 FORMULA ONE 98
 COLONY WARS VENGEANCE
 ODI
 CARDINAL SYN
 TAIL CONCERTO

199 FRANCS

RESIDENT EVIL 2
 SPYRO
 YANNICK NOAH
 N GAMES PRO BOARDERS
 ALIEN
 TOMB RAIDER 3

BLOOD LINES
 TENCHU
 MEDIEVIL
 RUNNING WILD
 C&C - ALERTE ROUGE
 DUKE NUKEN TIME TO KILL
 ODYWORLD EXODE D'ABE

249 FRANCS

COLIN MAC RAE
 COOL BOARDERS 3
 RIDGE RACER 4
 BID AIR
 LUCKY LUCKE
 TAI FU
 ASTERIX
 KNOCK OUT KINGS 99
 FIFA 99

DANS LA LIMITE DES STOCKS
 DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

TOTAL

COORDONNÉES

REGLEMENT

Nom :
 Prénom :
 adresse :
 Ville :
 Code Postal :

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE :
 Expire fin :
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Playst 09/99

non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

INTERDIT aux de 18 ANS

SPYRO 2

HISTOIRES DE DRAGONS

Editeur : Sony C.E. - Disponible en octobre 99
Développeur : Insomniac (États-Unis)

Après un agréable mais perfectible premier épisode, Spyro le dragon fait son come-back sur PlayStation, pour le plus grand bonheur des joueurs en bas âge...



Avec Spyro, Sony souhaitait s'attirer les faveurs d'un public difficile à séduire : les enfants. Mission accomplie, puisqu'il s'est vendu en Europe quelque 800 000 exemplaires du jeu ! Logique donc qu'une suite ait été mise en chantier d'urgence, dans les studios californiens d'Insomniac. Cependant, il n'était pas question de sortir une simple suite, que l'on aurait aisément pu taxer de produit commercial. Car, chez Insomniac, on a su écouter les critiques formulées par les joueurs à l'encontre de Spyro premier du nom. Trop linéaire disaient certains, trop répétitif regrettaient d'autres... Qu'à cela ne tienne, prenant le dragon par les cornes, toute l'équipe a décidé de repenser le jeu en profondeur. Ainsi, même si Spyro 2 reste un pur jeu de plate-forme 3D, il gomme les

erreurs de jeunesse de son aîné et offre quelques innovations bien senties.

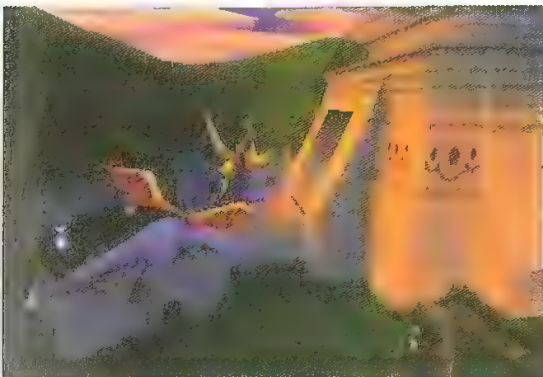
SPYRO, LE DRAGON

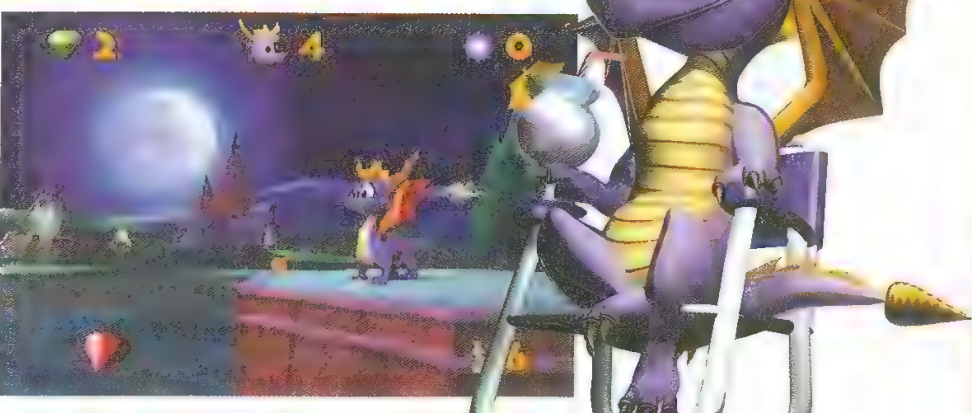
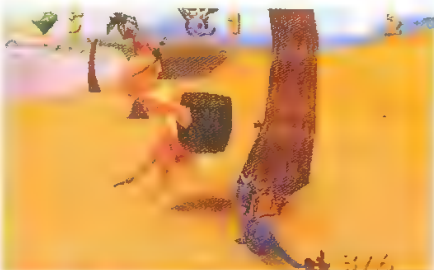
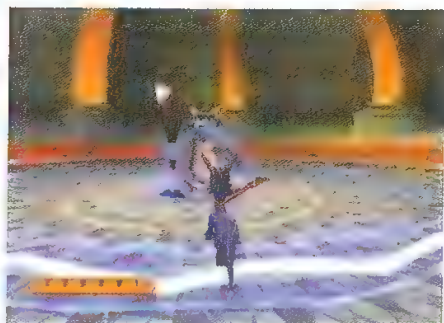
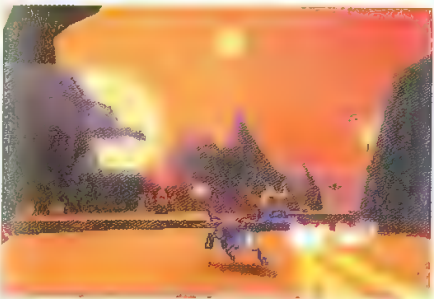
Après avoir sauvé tous ses congénères des griffes de Gnasty Gnorc, Spyro décide de prendre des vacances bien méritées en compagnie de Sparx. Seulement voilà, à l'instant précis où il s'apprête à goûter au délicieux repos du guerrier, quelque chose se détraque et il se retrouve propulsé dans un nouvel univers : Avalar ! Ne sachant pas trop où il vient de débarquer, Spyro erre, l'âme en peine, à la recherche d'un moyen pour entrer chez lui. Au hasard de ses déambulations, il apprend de la bouche d'un autochtone que le royaume est en guerre contre un certain Ripto, un infâme despote qui laisse planer - il va sans dire - un terrible danger sur Avalar... Armé de courage, Spyro décide de combattre le tyran pour qu'à nouveau, la paix règne et surtout pour qu'il puisse retrouver le chemin du bercail. Durant son périple, il rencontrera de nombreux compagnons de route, qui l'aideront dans sa quête. Certains lui offriront des pouvoirs magiques, d'autres le guideront vers sa destinée... Bref, Spyro va se faire des tonnes de potes et, ensemble, vous ne serez pas de trop pour venir à bout des 29 niveaux qui vous attendent !

Le scénario, même s'il s'avère assez enfantin, a le mérite d'être bien ficelé et de plonger le joueur au cœur de l'aventure. Ponctué de nombreuses scènes de transition assez réussies, les péripéties de Spyro le mèneront aux quatre coins du royaume d'Avalar, où règne un indescriptible chaos. Le jeu peut être parcouru de trois ma-

L'avis de Damien, 9 ans

Génial ! Moi qui avais trouvé le premier épisode un peu linéaire, j'apprécie tous les petits challenges que propose ce Spyro 2. En plus, les graphismes sont encore plus beaux, et Spyro possède plein de nouveaux mouvements. Par contre, je me demande si le jeu n'est pas un peu trop facile...





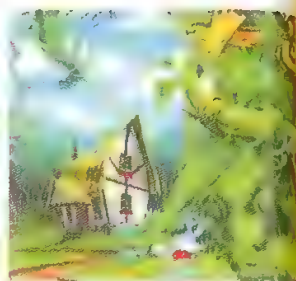
saires à l'ouverture du niveau suivant. La deuxième, quant à elle, est un peu plus complexe : dans chaque niveau, se trouve un objet magique, que vous pouvez obtenir en participant à une épreuve d'adresse, par exemple. Grâce à cet objet, vous pouvez atteindre des zones jusqu'alors inaccessibles, où vous rencontrerez de nouvelles embûches et de nouveaux ennemis. Enfin, troisième possibilité, vous pouvez vous essayer à des mini-jeux, qui vous sont proposés par les créatures que vous croisez régulièrement, tels des séances de ball-trap, un match de hockey sur glace, une partie de billard avec des tortues (!)... Bref, autant vous pouvez terminer Spyro 2 en deux temps trois mouvements, autant il peut se révéler très long si vous décidez de l'explorer de fond en comble !

PLUS D'ACTION

Histoire de rendre le monde de Spyro un peu plus « vivant », les artistes d'Insomniac ont planché sur une centaine de nouveaux personnages, amis comme ennemis, qui composent un bestiaire au look très cartoon. Fort heureusement, face à ces hordes de créatures belliqueuses, vous pouvez compter sur de nouveaux mouvements et autres attaques inédites, très utiles dans certaines situations. En plus des classiques sauts, vols planés, charges au sol, jets de flammes, Spyro peut désormais jouer les plongeurs sous-marins (certains niveaux se déroulent intégralement sous l'eau), grimper sur les falaises et, bien sûr, utiliser les pouvoirs spéciaux qu'il aura précédemment gagnés. Grâce à cette panoplie d'action, le dragon est suffisamment armé pour affronter tous les dangers. Le diriger devient dès lors un véritable plaisir, notamment grâce à une jouabilité impeccable et un système de caméras assez bien pensé (même si elles ne se repositionnent pas toujours très judicieusement...).

INTERDIT aux de 18 ANS

Le premier jeu
PlayStation qui se
destine aux tout-
petits. Pour une fois,
jeu pour gamins ne
rime pas avec jeu
pour crétins.



Editeur : Sony C.E. - Disponible en octobre 99

BUSTER AND THE BEANSTALK

LES TOONS ASSURENT LE SPECTACLE



L'avis de Damien, 9 ans

Les plus jeunes n'ont pas toujours été les mieux lotis sur PlayStation. Avouez que, derrière une façade mignonne, Ape Escape, Crash Bandicoot ou encore Spyro, s'adressent plus à des joueurs un minimum expérimentés au maniement du Dual Shock qu'à d'innocentes têtes blondes. Allez, faites un effort et glissez-vous un instant dans la peau d'un 5-10 ans. Hop, le choix de jeu s'apparente au vide quasi sidéral, si vous oubliez le fabuleux Hugo Délire. Ah, le stress ! Diriger un lutin handicapé dans des mini-jeux aussi intéressants que d'écosser des petits pois, palpitant. Heureusement, Sony a décidé de redresser la barre et lance, avec Buster and the Beanstalk, un titre « d'éveil » aux charmes certains. Ici, les Tiny Toons débarquent sur Play et vous invitent à revisiter l'aventure de Jack et le haricot magique, sauce cartoon, bien évidemment. Menacé par la vocifératrice Elmyra, Plucky Duck que vous incarnez, va devoir se saisir de la harpe dorée et ailée, ce qui vous permettra de fuir du fameux haricot et des cajoleries excessives de l'autre malade ! Enfin tranquille.

concerne les mécanismes du jeu, rien d'insurmontable. Il s'agit donc, dans un premier temps, d'éviter tous les pièges qui se dresseront devant vous (avancer/sauter, pas trop compliqué, en somme), puis ensuite, une fois parvenu dans un lieu précis (un port, un café, une chambre, etc.), vous devrez résoudre des énigmes graphiques très visuelles. Un véritable jeu d'enfant : vous écoutez les indices susurrés par la délicieuse lapine Babs, dans le genre : « Trouve un petit tabouret dansant »... Vous scrutez l'écran à sa recherche et, hop, vous cliquez dessus. Il est ainsi possible d'actionner de très nombreuses séquences animées, jusqu'à dénicher la bonne. Gagné ! A chaque fois que vous trouverez la solution, vous obtiendrez un fragment de clé... Les trésors se rapprochent. Pour rendre l'immersion totale, les doubleurs de la série ont participé à la réalisation du jeu. Une ambiance graphique excessivement soignée, un humour parfois ironique mais toujours décapant, une bonne humeur clairement affichée, un contenu garanti 100 % non-violence (outre les gags typiques cartoon), c'est certain, Buster and the Beanstalk devrait ravir les plus jeunes, ainsi que leurs parents. Désormais, entre un biberon et un Dual Shock, il faudra choisir.



Paris 17
6 rue d'Am...
75009 Pa...
Tél : 01 53 33...
PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés
75005 Pa...
Tél : 01 43 21...
JUSSIEU/R...
17, rue des
75005 Pa...
Tél : 01 46 33...
PARIS/13
56 bd. Javard
75005 Pa...
Tél : 01 43 21...
PARIS/13
751, rue de la...
Tél : 01 44 02...
VANN HALL
365 rue de Va...
75015 Pa...
Tél : 01 57 57...
CH. LIE...
Centre Commercia...
Nalpin 34, 77...
Tél : 01 64 26...
OISEVAL
C. Ciel Art de la...
Tél : 01 39 05...
VERMILLON
16 rue de la F...
78000 Vers...
Tél : 01 39 56...
VILLIZY
37, avenue de...
78140 VILLIZY...
Tél : 01 70 70...
CONCERNIL
C. Commercial V...
91813 VIL...
Tél : 01 60 86...
ANTONY
25 av. de la M...
92160 Ant...
Tél : 01 46 66...
BOULOGNE
60 av. du Général...
92100 BOUL...
Tél : 01 41 31...
LA DEFENSE
C. Ciel Les Quat...
Rue des Arcades...
Tél : 01 47 73...
SAULNIER
C. Ciel Parinar...
93606 Aulnay...
Tél : 01 48 67...
DARTIN (L...
63 avenue Jean L...
93500 PAN...
Tél : 01 48 44...
EST DENIM
C. Ciel St Denis...
6 passage des Ar...
93200 St Di...
Tél : 01 42 43...
DIJON
C. Ciel DRANCY
220, rue de Stie...
93700 DRAN...
Tél : 01 43 11...
CHARENTAIS
C. Ciel PINCEVE...
94490 ORME...
Tél : 01 45 93...
CRITEL (C...
5 rue du Généra...
94000 Créa...
Tél : 01 49 81...
KREMLIN BIC...
30 bis av. de Font...
94270 Kreml...
Tél : 01 43 90...
MONTAIGNE SOUS...
C. Ciel Val de F...
94120 Fontenay...
Tél : 01 48 76...
CERGY PONTOI...
C. Ciel Cergy 3...
95008 Cerg...
Tél : 01 34 52...
SAINNOIS
C. Ciel Confl...
95110 SAINN...
Tél : 01 30 23...
MARSEILLE
C. Ciel Grand...
13464 MARSE...
Tél : 04 91 09...
TOULOUSE
14 rue Temp...
31000 Toulou...
Tél : 05 61 21...
NIMES (16)
44, rue de Tall...
31000 NIMES...
Tél : 03 26 91...
LILLE (S...
52 Rue Esqu...
59000 LILLE...
Tél : 03 20 51...
COMPIEGNE
37, 39 cours Guy...
60200 COMPI...
Tél : 03 44 20...
LE MANS (C...
44, 48 av. du Généra...
72000 LE MAN...
Tél : 02 43 23...
ALBERTVILLE
C. Ciel GEANT C...
74200 ALBERT...
Tél : 04 79 31...
LE HAVRE (7...
C. Ciel AUCHAN GR...
Mont Guillem...
76620 LE HAV...
Tél : 02 32 85...
AMBIEN: con...
19 rue des Joco...
80000 Ambie...
Tél : 03 22 97...
AMBIEN: PC
1, rue Lomarc...
80000 Ambie...
Tél : 03 22 80...
POISSIEUX (14...
12 rue Gaston...
86000 Poissie...
Tél : 01 47 47...

6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tel : 01 53 320 320

PARIS/JUSSEU Consolés
86 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tel : 01 43 29 59 59

● **JUSSEU/75/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tel : 01 46 33 68 68

● **PARIS/75/MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tel : 01 43 25 85 55

● **PARIS/75/HUGO**
117 avenue Victor Hugo
75 16 Paris
Tel : 01 44 03 00 55

● **PARIS/75/LEON**
365 rue de Valenciennes
75015 Paris
Tel : 01 53 688 688

● **CHARENTAIS (77)**
Centre Commercial Charentais 2
Nantes 14 77508 Charentais
Tel : 01 64 26 70 10

● **ORLÉANS (78)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
Tel : 01 39 08 11 60

● **VERMOREL (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tel : 01 39 50 51 51

● **VILLIERS (78)**
37 avenue de l'Europe
78140 VILLIERS VIL. ACCOUBIAY
Tel : 01 30 700 500

● **COGNAC (91)**
C. Commerce de VILLAGE A6
91133 VILLAGE
Tel : 01 60 86 28 28

● **ANTONY (92)**
23 av. de la Déesse, Leclerc N20
92160 Antony
Tel : 01 46 665 666

● **BOULOGNE (92)**
60 av. du Général Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tel : 01 41 31 08 08

● **LA DEFENSE (92)**
C. Co. les Quatre Temps
Rue des Amis de l'Est N. V. 2
Tel : 01 47 73 00 13

● **AMINAY (93)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
93606 Aminay sous Bois
Tel : 01 48 67 39 39

● **PANTIN (93)**
63 avenue Jean Jolivet N 3
93500 PANTIN
Tel : 01 48 44 32 32

● **ST DENIS (93)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
93200 ST DENIS
Tel : 01 42 43 01 01

● **DRANCY (93)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
93700 DRANCY
Tel : 01 43 11 37 36

● **CHENNEVIERES (94)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
94400 CHENNEVIERES
Tel : 01 45 939 939

● **CRÉTIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
Tel : 01 49 81 93 93

● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontenay sous Bois
94270 Kremlin Bicetre (Porte d'Ile de France)
Tel : 01 43 90 91 91

● **FONTEVAY SOUS BOIS (94)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
94120 Fontenay sous Bois
Tel : 01 48 76 60 60

● **CERGY PONTAISE (95)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
95000 Cergy
Tel : 01 34 24 98 98

● **SAINTE GENEVIEVE (95)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
95110 SAINTE GENEVIEVE
Tel : 01 10 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
13464 MARSEILLE
Tel : 04 91 09 80 20

● **TOULOUSE (31)**
14 rue Jean Jolivet
31000 Toulouse
Tel : 05 61 216 216

● **REIMS (51)**
44 rue de la République
51000 REIMS
Tel : 03 26 91 04 04

● **ILLER (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 ILLER
Tel : 03 20 35 559

● **COMPIEGNE (60)**
37 39 rue de la République
60200 COMPIEGNE
Tel : 03 44 20 52 52

● **LE MANS (72)**
48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tel : 02 43 73 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
73200 ALBERTVILLE
Tel : 04 79 31 20 30

● **LE HAVER (76)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
76620 LE HAVER
Tel : 02 32 85 08 08

● **AMIENS (80)**
19 rue des Jacobins
80000 AMIENS
Tel : 03 22 97 88 88

● **AMIENS PC (80)**
1 rue Lamarche
80000 AMIENS
Tel : 03 22 80 06 06

● **POITIERS (86)**
12 rue Gaston Huin
86000 POITIERS
Tel : 05 49 50 58 58

● **REIMS (51)**
1 rue Lamarche
51000 REIMS
Tel : 03 26 91 04 04

● **ILLER (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 ILLER
Tel : 03 20 35 559

● **COMPIEGNE (60)**
37 39 rue de la République
60200 COMPIEGNE
Tel : 03 44 20 52 52

● **LE MANS (72)**
48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tel : 02 43 73 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
73200 ALBERTVILLE
Tel : 04 79 31 20 30

● **LE HAVER (76)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
76620 LE HAVER
Tel : 02 32 85 08 08

● **AMIENS (80)**
19 rue des Jacobins
80000 AMIENS
Tel : 03 22 97 88 88

● **AMIENS PC (80)**
1 rue Lamarche
80000 AMIENS
Tel : 03 22 80 06 06

● **POITIERS (86)**
12 rue Gaston Huin
86000 POITIERS
Tel : 05 49 50 58 58

● **REIMS (51)**
1 rue Lamarche
51000 REIMS
Tel : 03 26 91 04 04

● **ILLER (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 ILLER
Tel : 03 20 35 559

● **COMPIEGNE (60)**
37 39 rue de la République
60200 COMPIEGNE
Tel : 03 44 20 52 52

● **LE MANS (72)**
48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tel : 02 43 73 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
73200 ALBERTVILLE
Tel : 04 79 31 20 30

● **LE HAVER (76)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
76620 LE HAVER
Tel : 02 32 85 08 08

● **AMIENS (80)**
19 rue des Jacobins
80000 AMIENS
Tel : 03 22 97 88 88

● **AMIENS PC (80)**
1 rue Lamarche
80000 AMIENS
Tel : 03 22 80 06 06

● **POITIERS (86)**
12 rue Gaston Huin
86000 POITIERS
Tel : 05 49 50 58 58

● **REIMS (51)**
1 rue Lamarche
51000 REIMS
Tel : 03 26 91 04 04

● **ILLER (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 ILLER
Tel : 03 20 35 559

● **COMPIEGNE (60)**
37 39 rue de la République
60200 COMPIEGNE
Tel : 03 44 20 52 52

● **LE MANS (72)**
48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tel : 02 43 73 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
73200 ALBERTVILLE
Tel : 04 79 31 20 30

● **LE HAVER (76)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
76620 LE HAVER
Tel : 02 32 85 08 08

● **AMIENS (80)**
19 rue des Jacobins
80000 AMIENS
Tel : 03 22 97 88 88

● **AMIENS PC (80)**
1 rue Lamarche
80000 AMIENS
Tel : 03 22 80 06 06

● **POITIERS (86)**
12 rue Gaston Huin
86000 POITIERS
Tel : 05 49 50 58 58

● **REIMS (51)**
1 rue Lamarche
51000 REIMS
Tel : 03 26 91 04 04

● **ILLER (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 ILLER
Tel : 03 20 35 559

● **COMPIEGNE (60)**
37 39 rue de la République
60200 COMPIEGNE
Tel : 03 44 20 52 52

● **LE MANS (72)**
48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tel : 02 43 73 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C. Co. d'Art de V. de N. V. 1
73200 ALBERTVILLE
Tel : 04 79 31 20 30



OUI, J'AI REVENDU MON
ANCIENNE CHEZ
SCORE-GAMES

PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée. N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 100% de remise immédiate sur les jeux d'occasion !!!

LES AVANTAGES SCORE-GAMES

HOT LINE

Commandez vos achats

Par téléphone : **01 46 735 720**

Par internet : **01 46 735 735**

Trucs & Astuces : **08 36 685 686**

LES SERVICES SCORE-GAMES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC, Lecteurs et Films LD & DVD... Et gagnez jusqu'à 30% supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES (sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France... + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins. Jeux testés, reconditionnés et garantis 6 mois.

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes. La qualité d'un jeu, les prochaines sorties...etc

...L'ACCUEIL... LE CONSEIL...

LA SELECTION DU MOIS

Donne rentrée à tous !

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections de mois au meilleur prix

PlayStation	PlayStation	PlayStation	PlayStation
Soul Reaver	Soul Reaver	Soul Reaver	Soul Reaver
Action - Adventure	Action - Adventure	Action - Adventure	Action - Adventure

PlayStation	PlayStation	PlayStation	PlayStation
Quake II	Quake II	Quake II	Quake II
Action - Adventure	Action - Adventure	Action - Adventure	Action - Adventure

Le jeu downhill mountain biking

Le jeu downhill mountain biking

Le jeu downhill mountain biking

Le jeu downhill mountain biking

CADERAUX

10 COUPE-VENT offerts
50 CASQUETTES offertes
200 T-SHIRT offerts

pour l'achat du hit : Legacy of Hain 2 : Soul Reaver

PlayStation

L'AFFAIRE DU MOIS

49F

Revenez votre console avec nos collections

Bon de Réduction

15%

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions. COMMANDES VPC. SCORE-GAMES

SCOREGAMES



casting

INTERDIT
aux 18 ANS

Editeur : Disney Interactive - Développeur : Eurocom (Angleterre) - Disponible en octobre 99

TARZAN

L'ÉVÉNEMENT MADE IN DISNEY

Tarzan sera le prochain long métrage des studios Walt Disney. Sera en France, est déjà aux Etats-Unis où il a rencontré un franc succès. Créé par l'Américain Edgar Rice Burroughs (1875-1950), Tarzan aura été adapté plus de 60 fois au cinéma dont plusieurs fois par son propre créateur. Près de 50 ans après le décès de ce dernier, le jeu vidéo accompagne la sortie de sa dernière adaptation au grand écran. Un jeu qui s'ouvre sur la bande annonce du dessin animé, accompagnée par la chanson générique interprétée par Phil Collins. Ensuite, on découvre des extraits de ce même dessin animé et le jeu proprement dit peut commencer.

Un jeu d'action et de plate-forme, accessible, plutôt simple. Le but recherché est clair : satisfaire tous ceux qui, dans les salles obscures, craqueront pour l'homme singe de Burroughs. Mais le marketing n'est pas tout, et ce Tarzan-là, en jeu vidéo, semble avoir plus d'un atout pour lui. Un très bon titre en perspective pour les moins âgés ou les éternels amoureux de la belle Jane.

Pour en voir et en savoir plus :

<http://disney.go.com/worldsofdisney/tarzan/index.html>



INTERDIT aux de 18 ANS

Editeur : Lego Media - Développeur : High Voltage Entertainment (Etats-Unis) - Disponible en octobre 99

LEGO RACERS

A CHACUN SON KART

Les Lego à l'assaut du jeu vidéo.

Avant les Playmobils, eux aussi attendus, Lego Media nous livre une toute petite production.

Un jeu de karting curieux dans le monde Lego

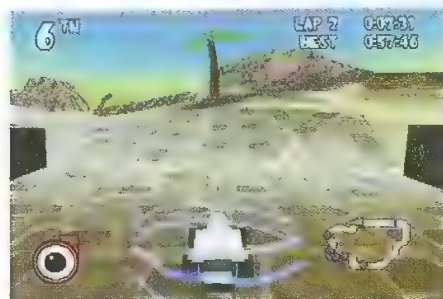


'LEGO RACERS' DONC

Forts de cette expérience vidéo-ludique sans égal, les gars de High Voltage nous proposent donc leur vision du monde fantastique des Lego, dans un jeu de course déliant. Avant de se lancer dans la course proprement dite, il faudra composer son pilote, puis son véhicule, en assemblant des pièces... de Lego, bien sûr. On retrouvera là les diverses thématiques du monde des Lego, de la science-fiction au Moyen Age. Au final, on se retrouve avec des personnages et des véhicules assez extravagants, c'est-à-dire franchement amusants. On peut d'ailleurs les sauvegarder sur Memory Card. Enfin, on se lance dans le bain, en championnat (une demi-douzaine de pistes), en course simple ou bien en duel contre un autre adversaire humain. Sur la piste, apparaissent divers bonus qu'il faudra employer pour ralentir l'adversaire et ainsi le griller sur la ligne d'arrivée. Toute une philosophie. Côté conduite, les véhicules Lego se pilotent comme de véritables briques à roulettes. Deux hypothèses : 1) les gars ont planché des heures sur la dynamique des Lego et n'ont pas manqué leur coup, 2) les gars - toujours les mêmes - ont essayé de faire un jeu de course maniable et, là, c'est raté. Il faudra attendre encore quelques semaines avant de se prononcer. Le temps pour que, chez High Voltage, on recharge les batteries.

L'avis de Damien, 9 ans

LEGO RACERS est un jeu de course très amusant. On peut choisir son pilote et son véhicule en utilisant les pièces Lego. Le jeu propose plusieurs pistes et des bonus à utiliser pour gagner. C'est un jeu très amusant et très original.



Il y a un truc qui m'énerve, ce sont les jeux vidéo qui commencent par le logo de l'éditeur. Un logo qu'on ne peut pas zapper. On a beau appuyer sur toutes les touches de la manette, le logo s'affiche, lentement, souvent, histoire qu'on comprenne bien qui nous soûle. Lego Racers fait partie de ces jeux. Le coupable : Lego Media. On leur pardonnera sur le coup, ce titre étant leur première production sur PlayStation. Il faut savoir être indulgent. D'ailleurs, ils ne sont pas vraiment coupables puisque les développeurs sont les gars de High Voltage Entertainment, une société basée à Chicago. On leur doit quelques jeux de basket sur PC et PlayStation, plus quelques navets sur la défunte 32X (Star Trek) ou sur la Jaguar d'Atari (White Men can't jump) pas plus en forme. Histoire d'afficher clairement son immense talent à la face d'un monde incrédule, la société, créée en 1993, travaille actuellement sur un Paperboy 3D en collaboration avec Midway (BioFreaks, Mortal Kombat Trilogy, etc.). Prendre le pire nanard de la terre pour tenter d'en faire un chef-d'œuvre, c'est un sacré challenge ! Hum, enfin, comme j'aime à le dire, il faut être indulgent.



RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHES POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO.

Recycleware reprend vos jeux
PlayStation et Nintendo 64 contre
l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend
vos anciens jeux pour un bon d'achat valable
sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.



NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX RECYCLEZ-LES !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS PLAYSTATION IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Resident Evil	119 F	ODT	149 F
Tekken	79 F	Tomb Raider	119 F	Warkraft 2	149 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Tomb Raider 2	119 F	WLS' 98	149 F
Alien Trilogy	99 F	Colony Wars	129 F	Colony Wars 2	169 F
Boucliers de Quet.	99 F	Crash Bandicoot 2	129 F	Formula One 98	169 F
Com. & Conquer	99 F	Croc	129 F	Lucky Luke	169 F
Doom	99 F	Duke Nukem	129 F	Monaco Grand Prix	169 F
Fade to Black	99 F	FIFA En route...	129 F	OddWorld 2	169 F
ISS Pro	99 F	Final Fantasy	129 F	Resident Evil 2	169 F
Legacy of Kain	99 F	Formula One 97	129 F	Theme Hospital	199 F
Madden	99 F	Heart of Darkness	129 F	Toca 2	199 F
Need for Speed 2	99 F	Hercule	129 F	Bug's Life	219 F
Road Rash	99 F	Gran Turismo	129 F	Egypte	219 F
Rapid Racer	99 F	Nightmare Creat.	129 F	Ridge Racer 4	219 F
Soviet Strike	99 F	Oddworld	129 F	Spyro	219 F
Syndicate Wars	99 F	Soul Blade	129 F	Crash 3	229 F
Tekken 2	99 F	Tomb Raider 3	129 F	RType Delta	229 F
Alerte Rouge	119 F	Wipe Out 2097	129 F	Civilization 2	249 F
Crash Bandicoot	119 F	Adidas Power 98	139 F	Evil Zone	249 F
Die Hard Trilogy	119 F	Diablo	139 F	FIFA 99	249 F
G-Police	119 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Ko Kings Boxing	249 F
MicroMachine V3	119 F	Deathtrap Dung.	149 F	Populous	249 F
Pandemonium	119 F	Fighting Force	149 F	Rollcage	249 F
Rayman	119 F	Nuclear Strike	149 F	Tiger Woods	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS NINTENDO 64 IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Nagano	149 F	F Zero	199 F
Extreme G	129 F	Diddy Kong	169 F	Golden Eyes	199 F
F1 Grand Prix	129 F	Mission Impossible	169 F	Mario Kart	199 F
Turok	129 F	Yoshi's Island	169 F	Snow Board Kids	199 F
Wave Race	129 F	1080°	199 F	Starwars	199 F
Lamborghini	139 F	Banjo Kazooie	199 F	V-Rally	199 F
ISS 64	149 F	Bomber Man Hero	199 F	NBA Live 99	269 F

Recycleware est la première chaîne de
magasins spécialisés dans le jeu vidéo
recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY	27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony Tél. 01 46 74 06 26
BEAU-SEVRAN	C. Ccial Beau-Sevrans - 93270 Sevrans Tél. 01 41 52 12 92
CLAYE-SOUILLY	C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly Tél. 01 60 94 80 41
ÉVRY 2	C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex Tél. 01 60 87 11 17
MONTESSON	C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Montesson Tél. 01 30 86 15 72
PARLY 2	C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay Tél. 01 39 23 16 65
PONTAULT-COMBAULT	C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault Tél. 01 60 18 19 11
ROSNY 2	C. Ccial Rosny - 92110 Rosny Tél. 01 48 12 65 47
TAVERNY	C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES	C. Ccial Carrefour - 38431 Échirolles Tél. 04 38 49 91 02
LYON	C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension - 69000 Lyon Tél. 04 72 84 20 38
MARSEILLE	9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille Tél. 04 96 11 14 28
NICE-LA TRINITÉ	C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice Tél. 04 93 27 00 19
THONVILLE	C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

PLANETE RUSHES



C'est la rentrée pour tout le monde, mais vu ce que les éditeurs nous préparent, il risque d'être bien difficile de plonger la tête dans les cahiers. Mais bon, tout le monde n'est pas parfait, rassurez-vous. Ainsi, alors que certains éditeurs tentent de lutter activement contre le piratage, d'autres passent leur temps à se copier mutuellement. Quoi qu'il en soit, dans leur coin, les meilleurs élèves, ou les plus riches, commencent à développer massivement pour la PlayStation 2, notre star incontestée du mois.

Playstation mon amour

A quelques jours de sa présentation officielle, le 17 septembre à Tokyo, la nouvelle console de Sony suscite toujours autant d'interrogations... à commencer par son nom ! Comme à son accoutumée, Ken Kutaragi s'est fait un malin plaisir d'indiquer quelques pistes concernant le nom de la PlayStation « nouvelle génération ». Alors, même si le mystère plane toujours, il est d'ores et déjà acquis que la machine se nommera « PlayStation... kekchose » ! Preuve que Sony ne souhaite définitivement pas se défaire d'un nom qui a acquis le statut de marque à la renommée internationale. Quoi qu'il en soit, les paris sont désormais ouverts et entre les PlayStation 2000, PlayStation Millenium ou PlayStation Next Emotion, les idées ne manquent pas. Tiens, au fait, juste une proposition comme ça, et si la console était finalement baptisée PlayStation 2.

La Playstation 2 assure le spectacle

Toy Story nous voilà !

La dernière heure des pirates

Rien de plus tentant que de copier des jeux. Dépense quasi minime, impunité relative, c'est clair, les pirates PlayStation avaient la vie belle... jusqu'à présent ! En effet, après avoir causé en 1998 près de 3,2 milliards de dollars de manque à gagner à l'industrie du jeu vidéo, ces nouveaux pirates vont désormais devoir affronter la colère de Sony Computer Entertainment of America et Electronic Arts. Leur première cible ? Une communauté de pirates du nom de The Paradigm. La méthode de ces flibustiers était simple : ils mettaient sur le Net la plupart des jeux et il ne vous suffisait plus alors qu'à les downloader gentiment. Ensuite, des contre-facteurs russes et asiatiques se chargeaient de

presser des CD, puis de les commercialiser à grande échelle. La vicieuse boucle était bouclée ! Une situation intolérable qui pourrait s'avérer dramatique à terme, pour la plupart des éditeurs. Des descentes de police suivies d'action en justice ont donc été menées contre ce groupe de pirates. Tous les jeux furent saisis et détruits, tandis que les pirates ont été traduits en justice. Pour Ruth Kennedy, senior vice président d'Electronic Arts : « mettre un point d'arrêt définitif au piratage informatique est l'une des priorités de notre industrie ». D'autres communautés de pirates seraient d'ores et déjà visées. Une lutte de longue haleine vient de commencer à l'échelle planétaire.

La musique rend fou

Le coin du Net

Il se profile déjà à l'horizon, mais si la température a tendance à baisser, l'arrivée des derniers chefs-d'œuvre PlayStation 1 devraient réchauffer votre cœur ! Après avoir jeté un rapide coup d'œil aux vidéos proposées ce mois-ci, vous comprendrez que les amoureux d'aventures chevaleresques ou à risque d'être combles.

Vagrant Story

<http://www.gaming-intelligence.com/psx/vgst/vgstmedia2.html>

Vous avez été soufflé par la qualité de la mise en scène de Metal Gear Solid et par la beauté esthétique de Soul Reaver ? Eh bien, apprêtez-vous à tomber béat d'admiration devant Vagrant Story, la future bombe de Squaresoft. Ambiance moyenâgeuse, grandiose, finesse graphique inédite, superbes musiques symphoniques, c'est certain, ce jeu de rôle/action mêlant phases d'espionnage et de combats enthousiasmera assurément tous les amateurs du genre. Brandissez votre glaive et en route pour la vidéo d'intro !

Final Fantasy, le film

<http://www.thegia.com/features/filmovie/filmoviemedi5.html>

Un grand écran. Des images de synthèse d'une beauté stupéfiante. Un nom mais l'histoire est la même. Final Fantasy, the Movie. Impressionnant nous séparant de nos héros préférés et, avec eux, la tentation de rêver un peu plus, l'occasion pour vous de continuer à faire moudre vos modems.

L'occasion pour nous de rêver un peu plus, l'occasion pour vous de continuer à faire moudre vos modems.

Resident Evil 3 Nemesis

<http://www.gamelan.com/movies.asp?g=1032>

Tout bonnement impossible de résister. Des zombies plus accablants que jamais, une atmosphère oppressante, une réalisation technique stupéfiante... à n'en pas douter, Resident Evil Nemesis devrait s'imposer comme la nouvelle référence en matière de survival/horreur ! Cette vidéo l'atteste de la plus effrayante des manières. Attention tout de même : le contenu cauchemardesque n'est pas à exposer à tous les publics. Le véritable visage de l'horreur n'a jamais été aussi proche.

Vandal Hearts 2

<http://www.gamelan.com/movies.asp?g=1233>

Vandal Hearts reste, à ce jour, le meilleur jeu de rôle tactique de la PlayStation en France. C'est donc tout naturellement qu'une suite, bien plus aboutie, sortira en fin d'année. Parmi les principales nouveautés de ce second opus, vous retrouverez des sorts et autres invocations particulièrement impressionnants ainsi qu'un scénario bien plus complexe et riche en rebondissements. De quoi amplement satisfaire les mordus de stratégie.

Spyro 2

<http://www.gamelan.com/movies.asp?g=1125>

Les plus jeunes d'entre vous trouveront aussi de quoi s'émerveiller. Spyro 2 a en effet à effectuer un retour et voici la possibilité de prendre le contrôle de ce dragon qui permettra ainsi de découvrir aussi coloré et amusant que le premier.

Se diviser pour mieux régner

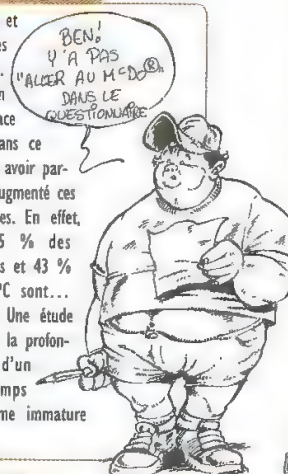
Tous les éditeurs en sont conscients. Développer sur PlayStation 2 nécessitera de s'adapter à de nouvelles exigences de développement aussi bien techniques qu'économiques. C'est pour mieux appréhender ces nouvelles exigences que Squaresoft (Final Fantasy) a décidé de donner naissance à quatre sociétés annexes responsables, chacune, d'une division de développement. On retrouve donc Square Visual Works qui se concentrera sur les applications graphiques qu'on imagine déjà saisissantes de beauté et de réalisme, Square Sounds qui s'occupera d'émerveiller vos pitites z'oreilles avec des musiques et des bruits de haute qualité, Square Next qui mettra au point l'élaboration des moteurs de jeu (les programmes qui font tourner les jeux dans des environnements 2D ou 3D), tandis que Square aux États-Unis aura la responsabilité du gameplay des futurs jeux Square. Ouf.



Télé, sans Internet... au placard

Une récente étude menée par l'IDSA (Interactive Digital Software Association) sur plus de 1 600 familles américaines a abouti à la conclusion suivante : les jeux vidéo sont devenus la forme de divertissement préférée aux États-Unis (le sport n'étant pas pris en compte) ! Si on s'intéresse ensuite à la sous-catégorie des joueurs réguliers, le classement des divertissements préférés s'établit de la manière suivante : jouer aux jeux vidéo (48 %), puis suivent la lecture (22 %), surfer sur Internet et louer des cassettes vidéo (10 % chacun), aller au cinéma (9 %) et finalement regarder la télévision avec un ridicule 1 % ! De plus en plus difficile de rivaliser contre la créativité et l'interactivité des jeux vidéo. On notera aussi que la plupart des joueurs sont désormais des adultes (54 % pour le

public console et 69 % pour les accros du PC). Autre indication majeure, la place des femmes dans ce secteur semble avoir particulièrement augmenté ces dernières années. En effet, désormais 35 % des joueurs consoles et 43 % des joueurs PC sont... des joueuses ! Une étude qui reflète bien la profonde mutation d'un milieu longtemps considéré comme immature et machiste.



Boys band et argent facile



Les trenchies trahis ?

Selon nos confrères américains de Next Generation, le 22 juin dernier, Delphine Software a accusé Electronic Arts, son éditeur, d'avoir détourné les routines de programmation de sa série Moto Racer, afin de sortir un produit concurrent. Tout remonte à l'époque des développements successifs de Moto Racer 1 et 2. Durant cette période, Delphine avait constaté qu'EA lui demandait très (trop) souvent des informations techniques très pointues sur les technologies employées pour développer ses jeux de course au succès international. Jusqu'au jour où Delphine réalise avec stupeur qu'EA a l'intention de sortir Supercross 2000, une simulation de motocross concurrent direct du futur Moto Racer 3, mais surtout qui utiliserait « le programme du

jeu de Delphine » dicit Next Generation ! Le développeur français a donc décidé de porter plainte devant la cour du district de New York pour détournement d'informations confidentielles et violation de contrat entre autres griefs. A ce sujet, Electronic Arts a répondu à Next Generation : « Nous ne commenterons pas ce cas particulier, mais l'accusation selon laquelle EA aurait utilisé à mauvais escient les propriétés intellectuelles de Delphine est absolument fausse. » A l'heure où nous écrivons ces lignes, aucun responsable de Delphine ne pouvait nous répondre pour cause de congé annuel. Nous devrions donc pouvoir vous apporter de plus amples informations dès le mois prochain.

Les incontournables

Les plus attendus

L'entrée de ce mois de novembre s'appelle Soul Reaver. Un titre particulièrement attendu, retardé à de multiples reprises, et qui, en fin de compte, ne décevra pas les joueurs. Le voici donc dans nos incontournables et sans doute pour longtemps. Dans les autres catégories, au regard du faible nombre de sorties pour la rentrée, peu de changements. Attendez-vous à de grands bouleversements pour les trois derniers mois de l'année.

LES INCONTOURNABLES

Course auto



Gran Turismo

Editeur : Sony C.E.



V-Rally 2

Editeur : Infogrames



Driver

Editeur : GT Interactive



Gran Turismo

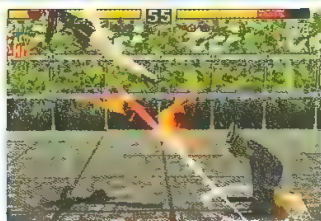
Editeur : Sony C.E.

Combat



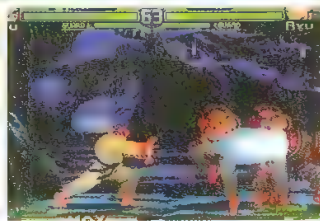
Tekken 3

Editeur : Namco



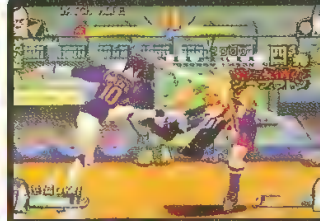
Bloody Roar 2

Editeur : Hudson/Virgin IE



Street Fighter Alpha 3

Editeur : Capcom/Virgin IE



Rival Schools 2

Editeur : Capcom

Sport



FIFA 99



Yannick Noah



Knockout Kings 99



Fight Night 99

RPG aventure

RPG aventure

RPG aventure

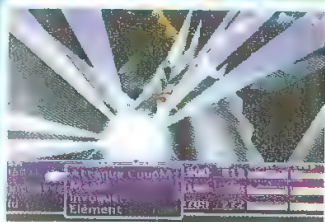
Plate-forme

Bizarre

LES INCOUVERTISSEMENTS

LE PLUS ATTENDU

RPG/aventure



Final Fantasy VII

Editeur : Squaresoft



Les Boucliers de Quetzalcoatl

Editeur : Sony C.E.



Wild Arms

Editeur : Sony C.E.J



Final Fantasy VIII

Editeur : Squaresoft

Action/aventure



Silent Hill

Editeur : Konami



Soul Reaver

Editeur : Eidos



Metal Gear Solid

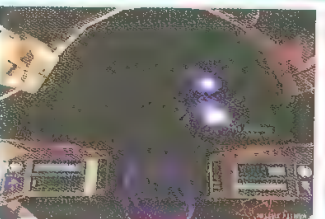
Editeur : Konami



Resident Evil 3

Editeur : Capcom

Jeux de tir



Colony Wars Vengeance

Editeur : Psynopsis



Duke Nukem 3D

Editeur : GT Interactive



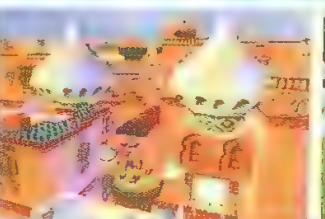
Exhumed

Editeur : Take 2 Interactive



Editeur : Activision

Plate-forme



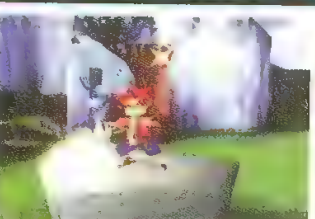
Crash Bandicoot 3

Editeur : Sony C.E.



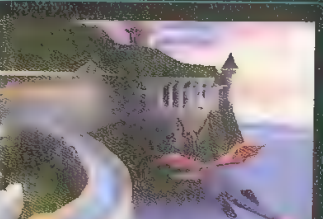
Spyro le Dragon

Editeur : Sony C.E.



Ape Escape

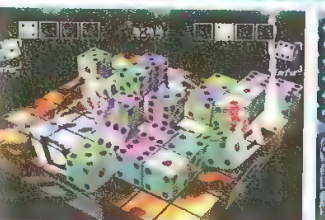
Editeur : Sony C.E.



Spyro 2

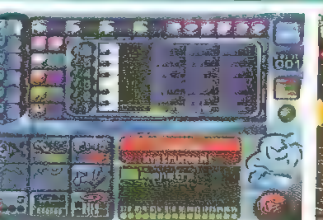
Editeur : Sony C.E.

Bizarre



Devil Dice

Editeur : Sony C.E.



Music

Editeur : Codemasters



Bust a Groove

Editeur : Enix



Editeur : Sony C.E.

INTERNET

Ce mois-ci, c'est la petite Sophie, 6 ans, de Saint-Quentin-en-Yvelines, que j'ai sélectionné pour sa lettre en provenance de Cuba où elle passerait, je la cite : « Des vacances loin de ces crapules capitalistes assoiffées par l'argent du peuple et corrompues par l'impérialisme rétrograde ». Comme elle est mignonne.

COUPE DU MONDE DE N'IMPORTE QUOI

Maïte Webmaster

Depuis que la revue s'occupe de nous que faire, nous sommes devenus des Webmasters. Maïte Webmaster a créé un site qui propose des jeux en shockwave où vous pourrez mixer des genres et à volonté tout ce que vous voulez.



à la fois, le son, le visuel, le shockwave, le visuel et la narration sont tous présents. Le jeu est basé sur le thème de « Sauvez Willy ». Joe Osterzer propose sur son site des jeux en shockwave où vous pourrez mixer des genres et à volonté tout ce que vous voulez. Le jeu est basé sur le thème de « Sauvez Willy ».

Radionaze

Pierre Bachelet, Nicoletta, Indochine, Bezu, Baffaire, Louis Trio, Jean-Pierre Mader, Niagara... vous pouvez tous les retrouver sur Radionaze, la première Radio garantie 100% ringarde à émettre sur Internet. Tous les tubes des années 80 diffusés en realaudio 24h/24.

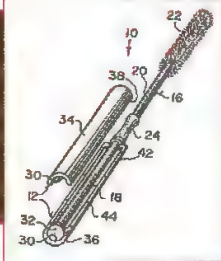
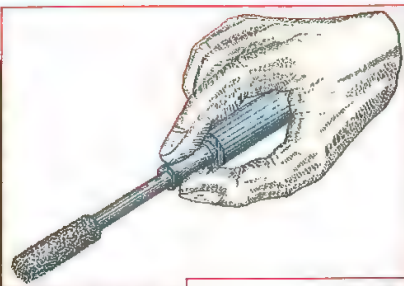
www.radionaze.com
Et si vous n'avez pas le plug-in realaudio, vous pouvez le télécharger sur www.real.com.



C'est la zone

Je pensais vraiment faire un carton avec mon invention « Dent de star ». Je vous explique en gros le principe : il suffit de placer deux électrodes sur la gencive et de laisser agir le courant électrique de faible ampérage devrait décoller le tartre, les traces de nicotine et les impuretés en seulement quelques secondes. Je pense que les gens ne sont pas encore prêts pour « Dent de star ». De toute façon, je suis déjà sur un nouveau projet bucco-dentaire : une brosse à dents révolutionnaire pour les personnes qui ont les dents rondes et dont voici les premiers croquis.

<http://www.invention.com>



New world Record



Pas moins de 17 caméras blanches sur internet ! Ah si un peu moins, 14 en fait. Enfin, c'est déjà trop de toute façon. Depuis trois ans de plus, il n'a plus de nez, il est filmé en permanence par ses webcam. Trois ans qu'il n'a pas pu se mettre le doigt dans le nez, trois ans sans pouvoir se sentir le nombril et se sentir les doigts, trois ans sans pouvoir remettre les boulettes entre les doigts de pied. Le record commence à être un peu long.

Euréka

FIRST USA

KASPAROV vs. THE WORLD



continue

Le monde d'aujourd'hui est un monde d'Internet. Garry Kasparov, le champion du monde d'échecs, a été battu par un ordinateur. Après avoir perdu contre Deep Blue, il a été battu par un ordinateur. Après avoir perdu contre Deep Blue, il a été battu par un ordinateur. Après avoir perdu contre Deep Blue, il a été battu par un ordinateur.

Kasparov: White



PARIS/ST L
6 rue d'Am
75009 P
Tél 01 53
PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés
75005 P
Tél 01 43 2
JUSSIEU/P
17 rue des
75005 P
Tél 01 43 2



BON DE REDUCTION

35F

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
V-RALLY 2 OU SOUL REAVER

(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 334F)
VALABLE JUSQU'AU 30/09/1999

SCORE GAMES

MULTIMEDIA

VOUS OFFRE
UN BON D'ACHAT DE 35F
VALABLE DANS TOUS
LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC
POUR L'ACHAT
D'UN DE CES
DEUX JEUX

COMMANDES VPC :

SCORE-GAMES
6.12 RUE AVAULÉE
92240 MALAKOFF
tel : 01 46 735 720



SCORE-GAMES C'EST 35 MAGASINS

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320
PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 39 59
JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68
PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 85

VAUGIRARD (15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688
CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10
ORGEVAL (78)
C. Cidal Art de Vivre Niv. 1
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 08 11 60
VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLAGE A6
91813 VILLAGE
Tél : 01 60 86 28 28
ANTONY (92)
25 av. de la Division Lachère N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666
BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08
LA DEFENSE (92)
C. Cidal Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est. Niv. 2
92510 SANNIERS

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive N 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
ST DENIS (93)
C. Cidal St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
DRANCY (93)
C. Cidal DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36
CHENNEVIERES (94)
C. Cidal PINE VENT N 4
95110 SANNIERS

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre
Tél : 01 43 901 901
FONTEINAY SOUS BOIS (94)
C. Cidal Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000
CERGY PONTOISE (95)
C. Cidal Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98
SANNOIS (95)
C. Cidal Continent
95110 SANNIERS

TOULOUSE (31)
14 rue Tempétières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216
REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559
COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guyotier
60200 COMPIEGNE

ALBERTVILLE (73)
C. Cidal GEANT CASINO
Z.A. du Chêne
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
LE HAVRE (76)
C. Cidal AU CHAIN GRAND CAP
Mont Gailard - 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08
AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88
AMIENS PC (80)
1, rue Lamark - 80000 Amiens

ZIK

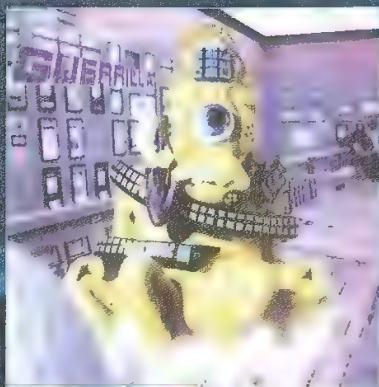
Une rentrée « fanfaronnante », bruyante parfois, expérimentale aussi. Une rentrée musicale qui pue la richesse à plein nez. Soyons bruyants à notre tour.

UNE AIRE DE REPOS

Super Furry Animals

Gallus
[S.M.A.L.L.]

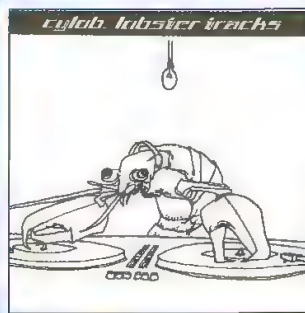
Rassurant ? Oui. Le pop britannique est encore, et de loin, la meilleure du monde. Si l'on peut qualifier les Gallus de Super Furry Animals de pop, tant cet album, fauvilla, est intelligemment fait-out et formidablement composé, orchestre. Ils n'ont pas peur d'expérimenter, pas besoin de s'abandonner à quelques influences. Tant leur musique est déjà riche. On bise le genre, on sourit, l'est drôle, presque tout le temps et surtout original, neuf et frais. Un album formidable, qui se bonifie au fur et à mesure des écoutes. Le temps de s'habituer aux subtilités de la musique de Super Furry Animals, laissent simple au premier abord.



Cylob

Lobster Tracks
[Rephlex]

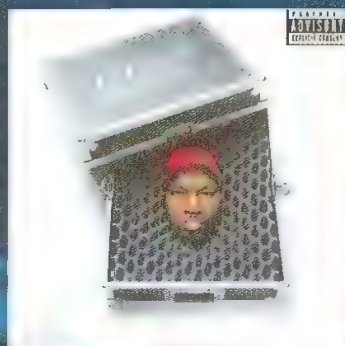
Le meilleur label du monde ? En tout cas, l'un des plus délicieusement expérimental, oui. On sait s'amuser chez messieurs Rephlex, on aime triturer les machines et les sons. On fait son malin à mélanger tout et n'importe quoi... Pour faire des petits bijoux, bien souvent, à l'instar du patron, le gars Aphex Twin, mentor de tout ce petit monde. Rythmes triturés, samples cradingues, musique de dingue mais jamais glauque, toujours joyeuse. Experimental jungle, je ne sais pas. Un bonheur, ça je le sais.



Rahzel

Make the Music 2000
[MNF/Batclaw]

Champion du monde catégorie Human BeatBox (l'art de faire des bruits avec la bouche) ? Nos amis les rappers ont l'habitude de la ramener, méchamment, pas souvent eux de la modestie ou de la demi-cure. Mais là, au début, que ce titre n'est pas qu'auto-proclamé. Il sait tout faire le gars Rahzel, tout, avec la bouche en tout cas : grosse caisse, caisse claire, rythmiques diverses, beats, tapes, débats, imitation de scratches furieux. Tout. Au-delà de l'anecdote, on oublie vite que les sons sortent de la bouche du monsieur, pour se laisser emporter, éblouir, par la "qualité musicale" et créative de l'album. C'est un album de rap, tout simplement. Qui part joyeusement dans toutes les directions, pour de tous les styles. Avec une trépidante diversité, on fait de Q-tip d'A Tribe Called Quest ou encore une pincée de jazz-funk. Rahzel est un peu comme le gars Pete Rock, qui a produit le premier single de l'album. Évidemment, ses collègues des Roots, le groupe dans lequel Rahzel postillonne habituellement, sont venus faire un petit tour sur quelques titres, eux aussi pleins de talent. Pour un tour au long de l'album, si le par-rapporteur de meilleurs s'enquie, laissez le gars Rahzel triturer vos tympans avec ces sonorités de jeux d'enfants.



Alec Empire

The Destroyer
[Digital Hardcore Recordings]

Faut-il encore faire des sauts jusqu'en Allemagne ? Inutile. Le meilleur du hardcore allemand, le label Digital Hardcore Recordings, s'installe officiellement par chez nous. Les disques enfin distribués. Fini les virées berlinoises ou les achats d'import hors de prix : il suffit de prendre ses petites jambes et de foncer chez notre pure le disquaire du coin pour récupérer sa dose de boom-boom réellement subversif, de techno hardcore qui n'a pas vendu son âme. On commencera, bien sûr, par les créations de monsieur Alec Empire, fondateur du label. Un vrai

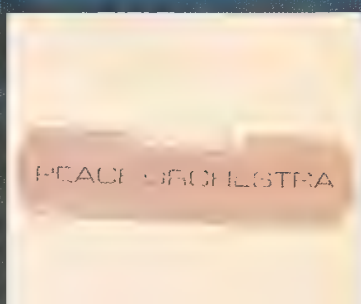


de vrai, un pur ; une musique très dure, pleine de revendications et qui rappelle les meilleurs moments des raves underground qui n'existeront plus. On continuera avec Atari Teenage Riot, groupe tout aussi excité, où l'on retrouve m'sieur Alec encore une fois. Et on fera un tour du côté de chez Nic Endo, par exemple, pour des musiques vraiment sans concession. Bref, DHR, une source de joie supplémentaire pour les oreilles.

Peace Orchestra

Peace Orchestra
[PINS/Stone Recordings]

Encore eux ? Restons du côté germanique de l'Europe, traitons chez notre ami suisse Peter Knapp, déjà mentionné à plusieurs reprises dans cette rubrique. Le voilà, le son du genre, le royaume du downtempo, l'alcôve du chill-out à l'antichambre. Peace Orchestra sera donc son nouveau projet solo. Synthétique et expérimental, calme, doux. Peace Orchestra porte bien son nom, mais donne envie de bouger, de danser, mais doucement, sans trop



Leftfield

Rhythm and Stealth
[S.M.A.L.L.]



On s'en souvient ? Oui, apparemment, on s'en souvient, du premier album technoïde de Leftfield. On se souvient de sa sortie en '95, loin d'être passée inaperçue, surtout outre-channel, où nos amis anglophones ne s'en sont pas remis, apparemment, puisqu'il a été sanctifié par la communauté DJ récemment par l'abbas. On l'attend au tournant, du coup, le duo Leftfield, et voilà qu'il nous revient avec plein de bonnes idées. Rhythm and Stealth, le nouvel album, est, en effet, rempli de charmantes tentatives, d'expérimentations légères. On y trouvera joyeusement une collaboration avec le légendaire Afrikaa Bambaataa (sur le tubeque Afrika Shox), au milieu de tout un tas de futurs standards techno. Leftfield

WORKWEAR

© 1999 VF Europe N.V./S.A.

Souris à quelqu'un que
tu ne connais pas.

Lee ^{© M.A.} 

JOYPAD le magazine
100 % jeux vidéo



son livret
spécial
de **64** pages

Joupad

Le magazine des jeux vidéo

Joupad

N° 89 Septembre 1999

Le nouveau

Zelda

64 est arrivé !

Soul Reaver

On n'y croyait plus : le test

Tomb Raider 4

Pourquoi Lara va encore nous faire craquer ?

Dino Crisis

Comment se faire peur

Livret Dreamcast
64 pages spéciales
pour tout savoir

L'autre façon de jouer à fond

JOYPAD N° 89 - 55 FR

making of

Par Jean-François Lortie

UNE SURPRISE QUE CE TOMB RAIDER SORTI DE

NOUVEAU PARTI OU PRESQUE, TENUE SECRETE, CETTE

RÉVÉLATION FINALE, TITRE DE CE NOUVEL

ÉPISODE, POURRAIT BIEN EN ÊTRE

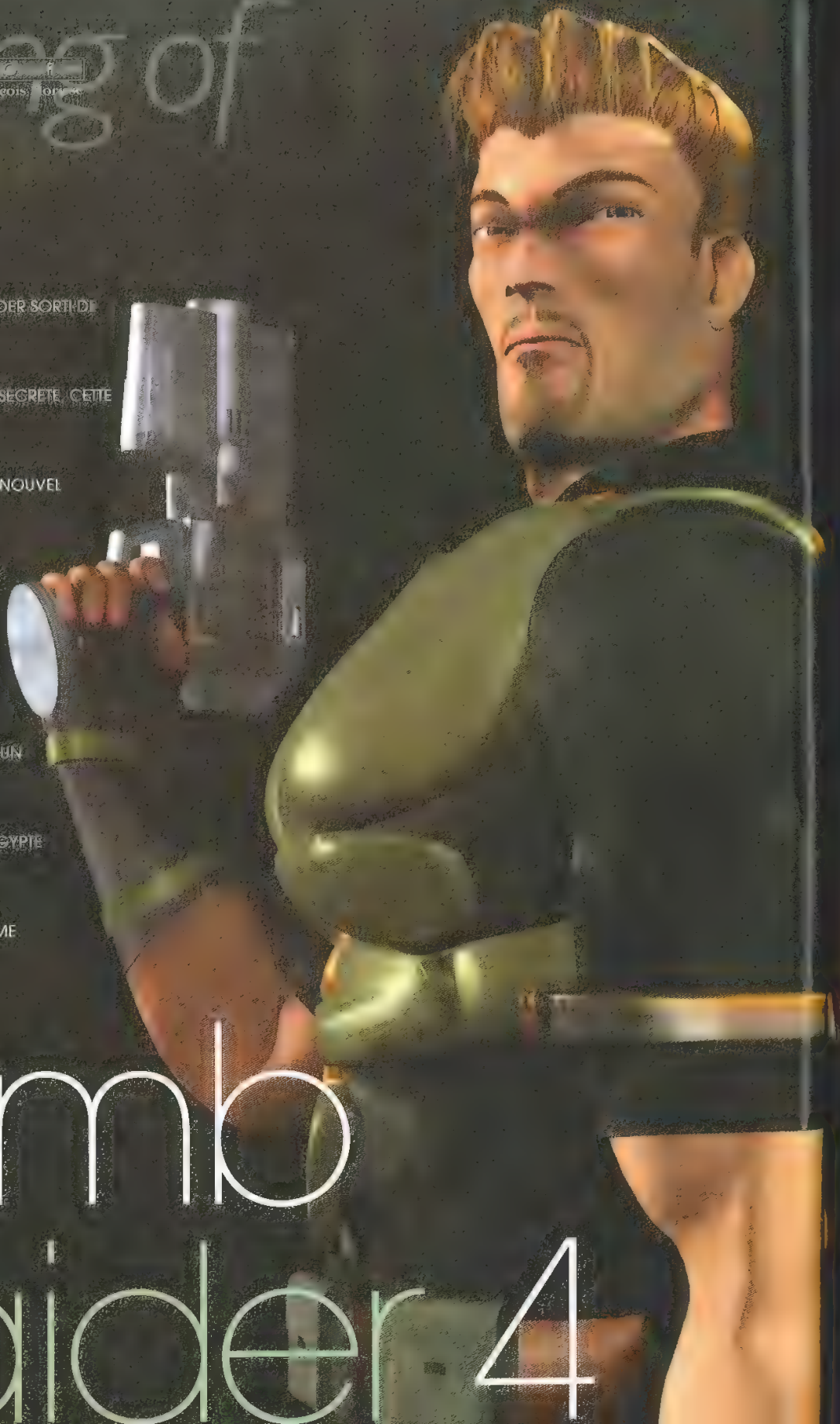
VÉRITABLEMENT UNE... DE

RÉVÉLATION, LARA CROIT POUR UN

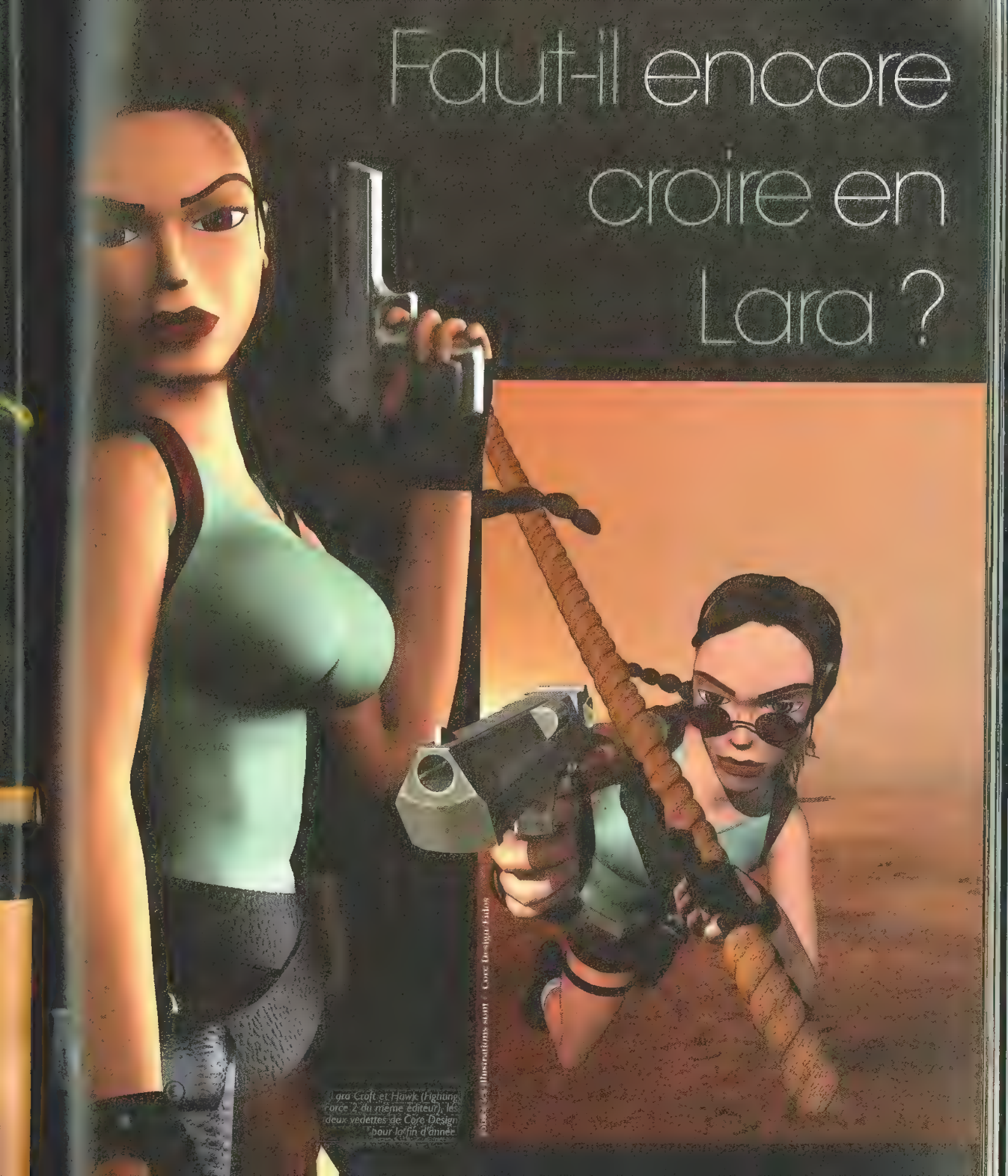
RETOUR AUX SOURCES DANS L'ÉGYPTÉ

ANCIENNE, TOUT UN PROGRAMME

Tomb Raider 4

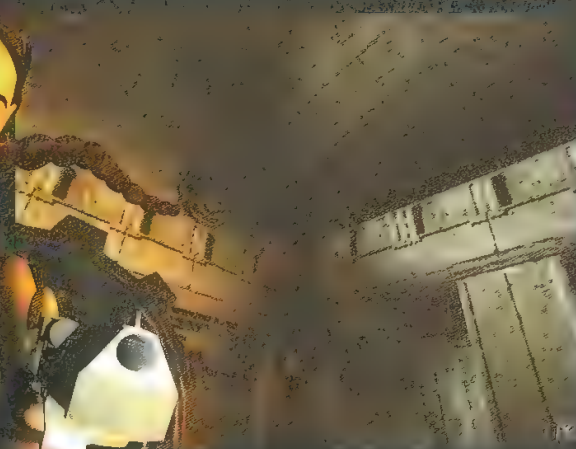


Faut-il encore croire en Lara ?



Lara Croft et Hawk (Hunting
Force 2 du même éditeur), les
deux vedettes de Core Design
pour la fin d'année

pour les illustrations voir : Core Design/Valos



Un nouvel épisode des aventures de Lara Croft ? Un nouveau Tomb Raider prévu pour le mois de novembre prochain ? Depuis le début du mois d'août dernier, seules quelques images avaient été lâchées sur le Net. Il faut tout de suite mettre les choses au clair : ce quatrième épisode des pérégrinations de Lara, on est intime, depuis le temps, ne s'intitulera pas vulgairement Tomb Raider 4, mais Tomb Raider, La Révélation Finale. Un titre énigmatique qui, malgré la polémique suscitée à la suite du troisième épisode (voir PlayStation Mag n°27), nous a donné envie d'en savoir plus. Une curiosité suffisamment forte pour nous emmener au cœur de la campagne britannique, à Derby, entre Nottingham et Leicester. Pour qui ne connaît pas vraiment le royaume britannique, c'est un peu au milieu de nulle part, ou du moins, c'est comme ça qu'on imagine le milieu de nulle part. Là, dans un bâtiment ancien aux allures de manoir, les équipes de Core Design, créateurs de

la célèbre saga sur machaoues, s'activent. Pas pour longtemps, car la société compte en effet quitter ses locaux trop exigus avant la fin de l'année afin de pouvoir conquérir son étonnante croissance, nourrie par les succès répétés de la Miss Croft.

Il faut sauver le soldat Lara

Adrian Smith s'avoue : « Tomb Raider 3 était trop difficile ». Le co-fondateur de la société Core Design, son acolyte n'est autre que son frère, Jeremy Smith. Il sait que le troisième épisode n'était pas exempt de défauts. Pour ce nouvel opus, Adrian a voulu que le joueur vive une aventure unique, se sente immergé et partage avec Lara des sensations propres à un Tomb Raider. Sans doute renoue-t-on en ce sens avec le tout premier épisode de la saga, le scénario « pour l'occasion, une importance véritable ». Adrian Smith d'ajouter : « cette fois, contrairement à TR 3, nous avons conçu le jeu autour de l'histoire et non l'inverse. Nous avons passé beaucoup de temps à élaborer l'histoire ». L'intrigue se déroulera donc dans un seul pays, l'Égypte, à l'exception du niveau d'entraînement puisque là, désormais, trop classique demeure de Lara disparaît. Là, après avoir mis la main sur un médaillon mystique et magique, Lara réveillera la colère du dieu Seth, divinité violente et



Lara Croft pourra désormais grimper ou se balancer à la corde. Une première.

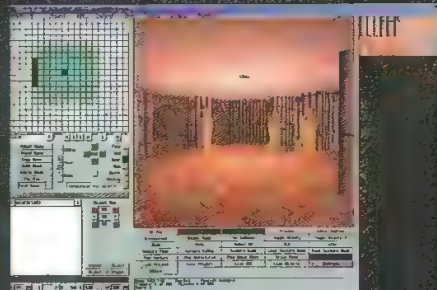
De très nombreux détails graphiques viennent enrichir les décors.



COMBIEN COUTE TOMB RAIDER ?

On voit de plus en plus de jeux profiter de budgets astronomiques pour leur réalisation. Les dernières super productions de l'éditeur japonais Squaresoft dépassent les 100 millions de francs de budget ! Pourtant, Tomb Raider La Révélation Finale n'aura, pour sa part, coûté que 10 millions de francs. Un budget de dé-

veloppement qui devrait une fois encore, en fin d'année, se hisser parmi les meilleures ventes de jeux. Toutefois, si l'on regarde le temps du développement (9 mois !) par rapport aux sommes investies, on s'aperçoit que la dépense est conséquente. Comme l'admet Adrian Smith de Core Design : « on peut, avec un produit comme celui-ci, se permettre ce genre de



Pas pour
quitter ses
fin de pou-
pourrie par

était trop
ore. Design
y Smith !
exempt de
ulu que le
immergé
pres à un
n ce sens
scénario
table et
rairement
l'histoire
ucoup de
déroulera
on du ni-
trop clas-
avoir mis
que, Lara
olente et

UTE
2 ?

ois encore,
se hisser
res ventes
si l'on re-
u dévelop-
par rap-
investies,
la dépen-
e. Comme
Smith de Co-
peut, avec
celui-ci,
genre de



PC

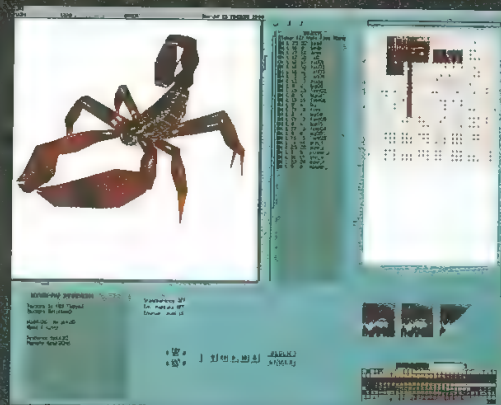
Une version PC
du titre qui sera
uniquement
disponible en
universitaire prochain

sombre du panthéon de l'Égypte Antique. Le dieu de l'orage, éminent membre de l'Ennéade après ses raptus tumultueux avec son frère Horus (bien que les mythes diffèrent quant à la nature de leur lien de parenté), projette de semer sur terre le chaos le plus livid. L'intrigue prend ses racines dans une mythologie aussi riche qu'ancienne et en exploite habilement diverses facettes. Les créateurs de La Révélation Finale ont compulsé une incroyable documentation : reportages en vidéo, encyclopédie, CD-Rom et voyages sur place ont inspiré les scénaristes aussi bien que les graphistes. Les tables de travail des graphistes sont jonchées de photographies, croquis etc. de l'Égypte ancienne. Dans un coin, une vidéo du Cleopâtre de Mankiewicz (1963) trône aussi. La culture prend parfois des allures curieuses. Pour contrer les noirs desseins de Seth, fils de Geb, dieu de la Terre et de Nout, déesse du ciel, Lara se rendra donc au pied des pyramides, à Karnak ou bien encore à Alexandrie. Un total de cinq lieux différents réunis autour d'un seul et même thème.

Marabout et bout de ficelle

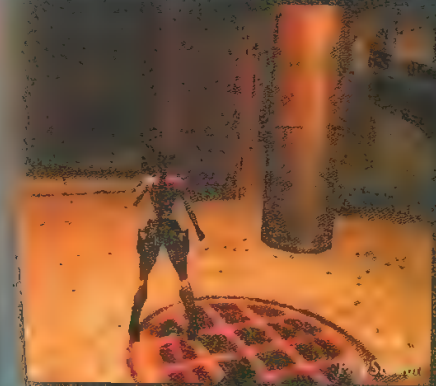
Sans coller scrupuleusement aux réalités archéologiques et historiques, La Révélation Finale met en scène un monde cohérent, riche et dont le sujet

même passionne de très nombreux joueurs. Ce n'est pas un secret, l'Égypte fascine l'Europe, les Français en tête, qui trouveront là l'occasion de découvrir ce « pays de mystères » d'une façon vite passionnante. Passionnante ? La formule est surprenante après les multiples déceptions de Tomb Raider 3. Pourtant, si l'on en croit le prolix et passionné Adrian Smith (et on veut bien le croire !), le dernier épisode des aventures de Lara Croft sur PlayStation première du nom pourrait bien, en renouant avec ses premières amours, la susciter, cette passion. Comment raviver la flamme éteinte ? Sans doute le marabout M'Boutou, qui distribue ses précieux aracts à la sortie du metro, a-t-il la réponse. Il peut d'ailleurs aussi répondre aux questions « comment faire revenir l'être aimé(e) ? » ou « comment renouer avec le succès dans le travail ? ». Des questions que l'on doit aussi se poser chez Core Design. Mais Adrian Smith, sans être marabout, connaît aussi les (bouts de) ficelle pour satisfaire les joueurs. Suite aux critiques émises « particulièrement en France », précise-t-il, le moteur 3D du titre a été revu à 90%. « Impossible, par exemple, de regarder derrière un mur en se collant contre celui-ci », précise le patron Core Design en en faisant la démonstration manette à la main. Un grand soin a été apporté à la modélisation des décors qui, au fur et à mesure des 9 mois de développement, un temps relativement court, se seront enrichis de nombreux détails graphiques. Parfaire l'univers 3D de Tomb Raider n'était pas un luxe. Depuis le premier épisode en 1996, de nombreux « bugs » surprenamment jamais corrigés jusqu'ici, faisaient du titre une production techniquement imparfaite. Jugés inacceptables par les puristes, ces défauts n'ont d'ailleurs pas empêché les trois précédents épisodes de se vendre à plusieurs millions d'exemplaires dans le monde. Si Adrian Smith roule aujourd'hui en Ferrari, dont il exhibe fièrement les photos dans son bureau, il le doit avant tout au succès des Tomb Raider.



QUID DE CORE DESIGN ?

Core Design, tout le monde ou presque les connaît depuis les premières aventures de Tomb Raider en 1993. Pourtant, cette société britannique basée à Derby, fondée par Jeremy Smith et son frère Adrian, naquit en 1988. Au début, l'équipe se composait de huit personnes. Aujourd'hui, elles sont plus de 80 ! Parmi leurs premiers jeux pour micro-ordinateurs, on leur doit Rick Dangerous, Corporation, Heimdall etc. Les joueurs PlayStation se souviendront sans doute de Firestorm. En 1994, Core Design fut acheté par le groupe Centre Gold, dont la société Eidos prendra le contrôle en 1996. C'est cette même année que Tomb Raider et Lara Croft verront le jour. Une bonne opération pour la société Eidos.



de Lara Croft dans le milieu des décors de Tomb Raider

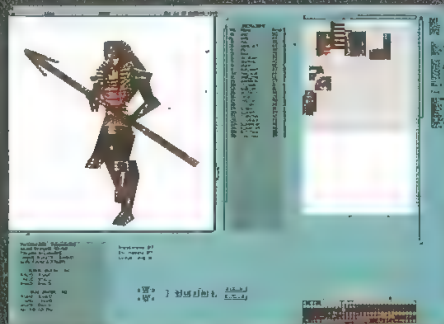


CE QUE LARA SAIT FAIRE

Dans chaque épisode, Lara gagne de nouvelles aptitudes, de nouveaux talents et, le cas échéant, de nouveaux objets. Des petits plus qui, s'ils sont sympathiques, ne révolutionnent pas le genre. Si *La Révélation Finale* innove, c'est bien plus parce qu'elle suit les traces de *Tomb Raider* premier du nom. C'est ce qu'on appelle l'innovation paradoxe.

Lors de ses prochaines aventures, Lara pourra donc :

- utiliser des jumelles
- tirer à l'arbalète
- grimper à la corde
- piloter une jeep et un sidecar
- faire la cuisine (mais mal)
- draguer un Français prénommé Jean-Yves



Quoi de neuf, Lara ?

Conclusion, au regard des premières versions que nous avons pu voir tourner, ce *Tomb Raider* là semble, en terme de gestion de 3D, impeccable. Ne nous emballons pas toutefois, il faudra attendre de passer plus de temps en compagnie de Lara avant de se prononcer définitivement. Saluons cependant le louable et néanmoins naturel effort de Core Design de proposer, quelque temps après le premier volet des aventures de la belle British, un jeu techniquement à la hauteur des espérances, pour ne pas dire exigences, des joueurs. Mais la technique, ce n'est pas tout. Preuve en est du succès passé de ces *Tomb Raider* ou, plus récemment, d'un titre comme *Syphon Filter*, techniquement médiocre mais vraiment emballant. Lorsque le titre est prenant, les joueurs savent être indulgents.

Si les détails ajoutés ne manquent pas (Lara pilote une jeep, un sidecar, peut combiner des objets entre eux via l'inventaire, peut s'accrocher à des cordes, peut tirer à l'arbalète etc.), peut-être faut-il s'arrêter au changement principal de cette mouture. Ce n'est pas une évolution mais plutôt un retour aux sources, à l'esprit original des *Tomb Raider*, celui par lequel le succès est arrivé. Adrian Smith l'admet : « ce n'est pas un jeu d'action, c'est un jeu d'aventure et de réflexion. » Les combats, pour ce qui est de l'action, même s'il y en a, mettent en scène des adversaires souvent malins dont il faudra parfois se débarrasser par la ruse plus que par la force. A ce

titre, l'intelligence artificielle (les programmes de réaction) de vos adversaires est surprenante. Pour Adrian Smith, *La Révélation Finale* va « plus loin que *Metal Gear* en termes d'intelligence artificielle ». Il ne sera ainsi pas rare de se retrouver poursuivi par un disciple de Seth sur plusieurs salles d'affilée. On n'est alors loin des panthères et autres statues de *Tomb Raider 3* qui ne quittent pas leur zone géographique, comme stupidement bloquées par un mur invisible. Les choses sont encore plus complexes, plus prenantes sans doute : certains ennemis ne pourront, quant à eux, pas être abattus. Les morts-vivants, par exemple, ressuscités par les

s'imaginer harcelé par ces squelettes, obligé de trouver, dans l'urgence, une voie pour s'en sortir. En termes de rythme de jeu, ce *Tomb Raider* là devrait être unique tout en étant plus accessible. Le compromis paraît judicieux. Pour pallier aux éventuelles difficultés rencontrées par les joueurs, un système d'aide sera implémenté. Face à certaines énigmes trop complexes, on pourra ainsi obtenir une aide qui se présentera sous forme d'indices. Attention toutefois, user de cette aide pourrait vous priver d'accéder à certains bonus volontairement cachés dans le jeu.

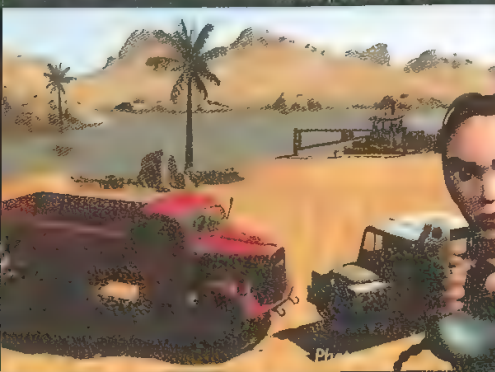
On se retrouve

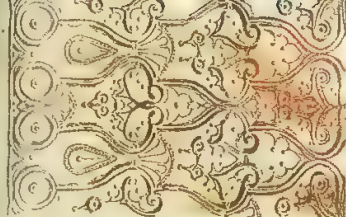
Lors de notre première rencontre durant l'été 98, *Tomb Raider 3* nous avait séduits. Plus que de raison, peut-être ? Au final, sans être déçus car le titre restait fidèle à lui-même, demeurait un rien d'amertume. *La Révélation Finale* semble corriger la plupart des imperfections techniques du précédent épisode tout en renouant avec la tradition originale des *Tomb Raider*, où l'aventure et la réflexion prenaient le pas sur l'action pure et dure et les phases de plates-formes parfois trop complexes. *Tomb Raider 3* était trop difficile ? Qu'à cela ne tienne, *La Révélation Finale* se distinguera par son accessibilité. C'est tout du moins le souhait des dirigeants de Core Design. Adrian Smith a écouté les joueurs, c'est une certitude. Est-il parvenu à exhauser tous leurs vœux ? La réponse ne sera connue que dans quelques mois, en novembre, date à laquelle *Tomb Raider* fera son apparition dans les rayons des magasins. En attendant, *PlayStation Mag* compte bien suivre de près ce nouvel épisode d'une saga qui trouvera peut-être ici un exceptionnel point final. Ceci en attendant Lara Croft sur PlayStation 2.

PlayStation

Des effets de lumière dynamiques tout simplement sublimes. Un des plus de ce *Tomb Raider*.

Lara Croft parcourt l'Egypte et combat ses dieux





3ème œil



EN TOURNÉE DANS

LORIENT

le 11 novembre 99

BREST

le 12 novembre 99

RENNES

le 13 novembre 99

NANTES

le 14 novembre 99

DIJON

le 16 novembre 99

STRASBOURG

le 17 novembre 99

NANCY

le 18 novembre 99

METZ

le 19 novembre 99

MULHOUSE

le 20 novembre 99

GRENOBLE

le 29 novembre 99

TOUTE LA FRANCE

LYON

le 30 novembre 99

CLERMONT-FERRAND

le 1^{er} décembre 99

PARIS

les 2 & 3 décembre 99

BORDEAUX

le 7 décembre 99

AGEN

le 8 décembre 99

MONT DE MARSAN

le 10 décembre 99

MONTPELLIER

le 11 décembre 99

MARSEILLE

les 13 & 14 décembre 99



COLUMBIA





DANS LE 4000 GRAND SECRET CAROOM

FINIT DE PRÉPARER LA VERSION EUROPÉENNE

DE DINO CRISIS LE JEU EST D'ORES ET DÉJÀ SORTI

DANS L'ARCHIPEL NIPPON EN JUILLET DERNIER NE

SACHANT PAS OÙ ALLER POUR NOS VACANCES, NOUS

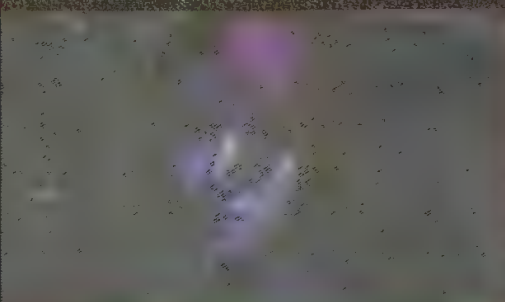
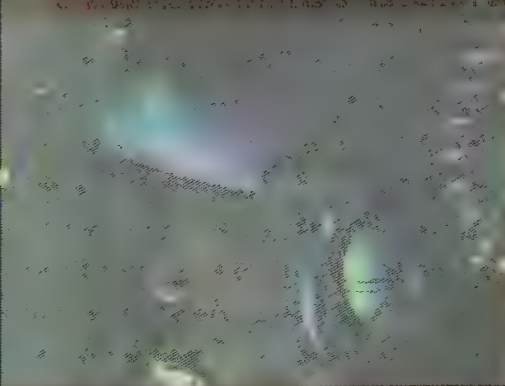
NOUS SOMMES RENDUS À OSAKA AFIN D'Y RENCONTRER LES

CRÉATEURS DE LA SAGA DES RESIDENT EVIL À L'ŒUVRE SUR CE JURASSIC

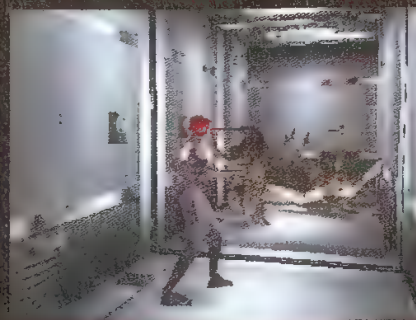
PARK INTERACTIF DE QUOI COMPRENDRE LA GÉNÈSE DE L'ŒUVRE

Dino Crisis





Le jeu a été développé par Shinji Mikami, le créateur de Resident Evil.



Le jeu a été développé par Shinji Mikami, le créateur de Resident Evil.



Tout le monde le sait. Les dinosaures ont disparu depuis des milliers d'années. Pourtant, ils continuent de faire rêver petits et grands. Rêves sur ces grosses bêtes laissent dans l'imaginaire une empreinte indélébile, et grands, car on imagine mal survivre à la rencontre d'une pareille bestiole. Un face à face avec un T-Rex, c'est un peu le frisson garanti. Le dernier, sans doute. Et puis, est-on vraiment certain qu'ils ont tous disparu, ces dinosaures ? C'est sur cette question revenue à la mode depuis le célèbre film de Steven Spielberg que s'est penché Shinji Mikami, génial créateur de Capcom, déjà responsable de Resident Evil 1 et 2, et du futur et ultime épisode PlayStation Resident Evil Nemesis. Le résultat ? Un jeu qui ressemble beaucoup à Resident Evil, mais qui, cependant, diffère de ce dernier sur plusieurs points, à commencer, bien sûr, par l'atmosphère. Face à Resident Evil et ses zombies paillard, Dino Crisis propose une autre logique de jeu : la fuite devant des dinosaures rapides et agiles. Perdus en pleine nuit dans une base scientifique isolée, sur une île infestée de dinos, le joueur et son unité commando vont devoir survivre jusqu'au lever du jour, s'ils veulent avoir une chance de s'en sortir. Une fois encore et suivant en cela la tendance initiée par les Resident Evil et autres Metal Gear Solid, la mise en scène, entrecoupée de séquences où il s'agit de suivre l'histoire plus que de la jouer, se rapproche du schéma des films. C'est là le syndrome hollywoodien dont semblent être frappés les meilleurs jeux vidéo à l'heure actuelle.

PREMIER SENTIMENT

Le jeu a été développé par Shinji Mikami, le créateur de Resident Evil. Le jeu a été développé par Shinji Mikami, le créateur de Resident Evil. Le jeu a été développé par Shinji Mikami, le créateur de Resident Evil.

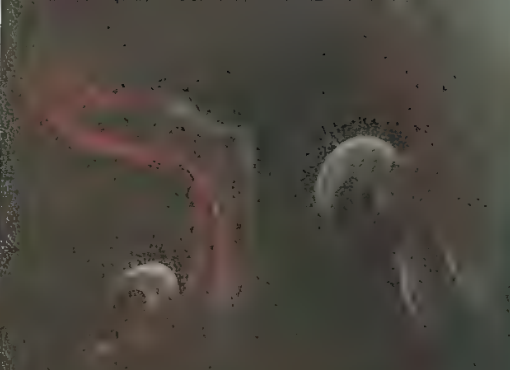
base scénaristique à se de... manque pas de rythme, d'une mise en scène plus dynamique. Sans doute faudra-t-il approfondir le sujet pour se prononcer plus avant. Quoi qu'il en soit, Dino Crisis, malgré sa griffe Resident Evil, reste incontestablement un jeu en son



Une ambiance hollywoodienne

Le scénario, qui occupe une part importante du jeu, a été travaillé de manière très sérieuse dans les laboratoires ludiques de Capcom à Osaka. Dans ces endroits ultra secrets, où votre serviteur a eu l'immense privilège de pénétrer, a été mis au point tout le déroulement de Dino Crisis, de l'idée de base jusqu'à la dernière ligne de programme. Tout a commencé dans l'esprit de Mikami-san, lorsqu'il apportait les dernières retouches à Resident Evil 2. Repensant à ses zombies, il se dit que le jeu pouvait être tout aussi intéressant si la peur provoquée par les zombies ne venait pas de leur apparence, mais plutôt de leur supériorité physique. Imaginant alors des ennemis beaucoup plus forts, il donna naissance à X, la créature invincible de Resident Evil 2. L'idée de Dino Crisis germa doucement dans l'esprit fertile du créateur japonais. Après Resident Evil 2, Mikami entame une recherche non pas dans le bestiaire des morts-vivants, mais dans celui du règne animal, afin de trouver un ennemi suffisamment rapide et terrifiant répondant aux critères voulus. Le résultat ne s'est pas fait attendre et s'est révélé sous la forme d'un prédateur redoutable : le velociraptor. Malheureusement, velociraptors et zombies ne font pas forcément bon ménage, scénaristiquement parlant. A moins d'oser certaines des aberrations d'un film comme Godzilla, on ne peut raisonnablement pas mélanger tous les genres. La mode des Batman contre Superman ou King Kong rencontre Godzilla (encore lui) est définitivement passée. Enfin, espérons-le.





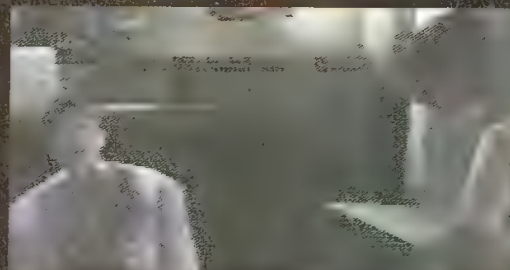
Légerement lassée par la série des Resident Evil, la navi de sa trouvaillie, le vedette de chez Capcom était alors prête à élaborer un jeu d'un genre nouveau. Comme il l'avouera, à de nombreuses reprises, « les frissons de Resident Evil peuvent être comparés à ceux ressentis dans une maison hantée, alors que ceux de Dino Crisis s'apparentent à ceux éprouvés dans un grand huit ». Un univers où le danger omniprésent est imprévisible, puisque, contrairement à un balloitant zombi, un velociraptor peut à loisir défoncer les portes et sauter les barrières.

Mise en chantier... archéologique

Conçu à la manière de Resident Evil, Dino Crisis propose pourtant des innovations que Mikami-san avait pu intégrer dans sa série initiale. Cette fois, le jeu proposera des personnages ET des décors en 3D entièrement calculés, permettant à maître Mikami et son équipe de designers visuels de pouvoir changer l'angle de vue du joueur à chaque instant. Voilà qui change des angles de vue fixes des Resident Evil. Le principal atout des velociraptors, outre le fait qu'ils soient rapides, est qu'ils s'avèrent capables de sauter. Ce n'importe où, y compris d'une canalisation d'air conditionnée. Il faut donc une caméra capable de suivre un mouvement rapide afin que le joueur continue d'être au cœur du danger. Sans cela, Dino Crisis était injouable. Le moteur 3D (le système de programmation qui permet à la console d'afficher les éléments du jeu) a donc été refait de zéro, les décors de Resident Evil étant fixes. Une fois ce moteur mis au point, les ingénieurs programmeurs de Capcom ont utilisé des ruses les plus poussées pour permettre à la PlayStation d'afficher le décor entièrement en 3D et Regina (la charmante héroïne du jeu) n'est pas un, mais deux ou trois dinosaures simultanément. Les dinosaures, pour être réalistes et pour que leurs mouvements soient fluides et naturels, sont donc composés d'un grand nombre de po-

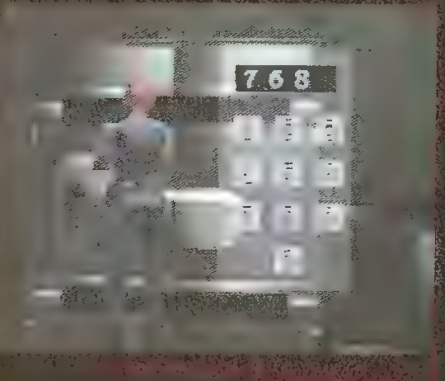


lygones (éléments géométriques de base dans la création d'un objet 3D). Car si jamais les polygones n'étaient à l'aise défaut, nos pauvres velociraptors manqueraient de points d'articulation, donc de souplesse, et auraient l'apparence de véritables grandes parcs reptiliens plus vraiment terrifiants. Les polygones, ce n'est pas non plus ce qui manque à notre brave Regina, composée de plus de 900 d'entre eux. Ils font d'elle un perso bien poli qui n'est pas « coupé » au niveau des coudes, genoux, taille et poignets. Une fois la partie technique terminée, il fallait encore envisager la composition du jeu. De ce côté-là, Mikami-san a décidé que la lutte contre les dinosaures serait le maître-mot, mais qu'il ne fallait pas ennuyer le joueur avec cet unique aspect. C'est dans cette optique qu'a été proposé un système de transformation et de mélange des potions (comme dans Resident Evil), mais aussi des armes. Le tout pour permettre au joueur, une fois les pièces adéquates recueillies, de transformer un banal pistolet en véritable arme de guerre anti-dino après l'adjonction d'une grosse anti-régul ou d'un meilleur canon, par exemple. Et voilà le jeu achevé. Il ne restait plus à Capcom qu'à le commercialiser sur le marché japonais, ce qui est chose faite depuis le premier juillet dernier. Le titre, qui a connu un certain succès sans établir de nouveau record toutefois, s'est vendu à environ 600 000 exemplaires. Les dinos devraient encore trouver acquéreurs dans les mois à venir. En France, c'est en novembre qu'ils débarqueront sur la PlayStation. D'ici là, les chasseurs de dinos peuvent se repasser Jurassic Park en boucle. Juste histoire de se mettre dans l'ambiance.



À QUAND LA SUITE ?

Après la suite de Dino Crisis, Capcom a prévu de sortir un jeu de la série Resident Evil. Mais il n'est pas encore officiellement annoncé. Cependant, on peut s'attendre à ce que le jeu soit sorti en 1997. Le jeu sera intitulé Resident Evil 3, et sera le dernier de la série. Le jeu sera sorti en 1997, et sera le dernier de la série. Le jeu sera sorti en 1997, et sera le dernier de la série.



par Alexandre Goudeau

Le Monde des Footballeurs de France

LE MARCHÉ TRÈS JUTEUX DE LA SIMULATION
FOOTBALLISTIQUE FAIT DES JALOUX... ALORS
QU'ÉLECTRONIC ARTS FANFARONNE AVEC LE
SUCCÈS INTERPLANÉTAIRE DE LA SÉRIE DES FIFA,
ET QUE KONAMI JOUIT D'UNE RÉUSSITE PLUS
QU'HONORABLE AVEC LES ISS, D'AUTRES ONT
ENVIE DE MANGER UNE PART DU GÂTEAU.
OUTRE INFOGRAMMES QUI NOUS MIJOTE SES
UEFA STRIKER ET BRAZIL V-SOCCER (PROJET
PARTICULIÈREMENT TENU SECRET), UN PETIT
NOUVEAU PRÉPARAIT, DANS LA PLUS GRANDE
DISCRÉTION, SON ARRIVÉE DANS LA
COMPÉTITION, PRÊT À TOUT CASSER. ET
LORSQU'ON S'APPELLE SONY, IL N'EST PAS
QUESTION DE DÉCEVOIR ! RESTE À SAVOIR SI LE
RÉSULTAT EST À LA HAUTEUR DES ESPÉRANCES...

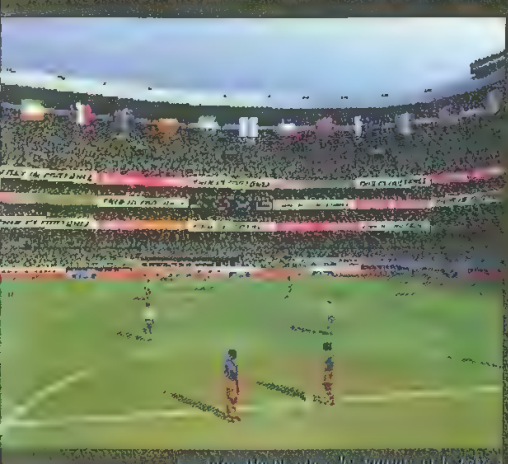


Bleus

SONY CEE (ANGLETERRA) 13 OCTOBRE 99



Le champion du monde des Bleus, au moins, a-t-il le droit d'avoir du mal à se faire imposer ?



C'est dans un petit club privé, en plein cœur de Londres, que nous a été présenté Le Monde des Bleus. Sur le coup, les petits gars de chez Sony Computer Entertainment Europe ont tout tenté pour nous acheter : petits fours en pagaille, cocktails à volonté et tout plein de charmantes demoiselles habillées en footballeuses. Il en fallait plus que ça pour nous détourner du droit chemin et nous empêcher d'examiner à fond ce que les dirigeants de Sony annoncent en chœur comme « le jeu de foot ultime ». Allons tâter le terrain.

Le jeu le plus riche

La première chose qui frappe, au lancement du jeu, est l'étendue des choix qui s'offrent à vous : plus d'une vingtaine de championnats ou coupes différents et des options à ne plus savoir qu'en faire... Le jeu contient, en effet, plus de 235 équipes, avec les vrais joueurs, ce qui permet de participer à plusieurs championnats nationaux (ah, le Calcio!), ou coupes européennes et mondiales.

Là où le soft devient vicieux, c'est qu'il vous incite à participer à chacune de ces compétitions, car vous serez véritablement récompensé en cas de victoire ! Vous pourrez ainsi gagner le droit de jouer à bord de la plage, sur le toit d'un château, avec une balle géante et tout un tas d'autres possibilités originales. Ces bonus garantissent au jeu en solitaire une durée de vie unique pour un titre du genre.

L'un des points forts du produit est l'option de création d'équipes. Hormis les classiques possibilités de transfert, vous pouvez véritablement modeler l'équipe de A à Z. Tout commence par la conception du maillot et du drabeau puis vient celle des joueurs et là, c'est l'écclat ! Vous pouvez agir sur les 26 (!) caractéristiques de chacun des joueurs, et chacune d'elle influe véritablement sur le comportement ou la représentation du joueur. Cette option ouvre des possibilités sans fin, vous permettant, par exemple, de recréer votre équipe de copains, de vous mettre à la place de Zidane ou de placer un éléphant dans les cages du PSG ! En route pour la gloire !

Par ailleurs, les programmeurs ont beaucoup insisté sur la retranscription de l'ambiance d'un véritable match. Chacun des 13 stades réels est par-

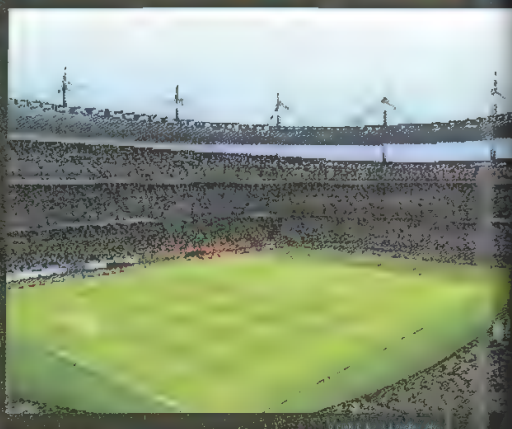
UN JEU FAIT MAISON

■ Alors que les guerriers de fin de jeu tendent à se limiter à composer 253 équipes, il est d'usage de se faire un jeu interne, chez Sony, par une quinzaine de personnes. Chaque fois que sa tâche s'achève, en fait, la création est suivie avec les autres pendant près de 2 ans ou tant qu'ils se font

l'attention à la fois à la mention de cette équipe de copains. Même s'ils ont été absents pendant longtemps, vous avez déjà pu admirer le travail de certains des programmeurs dans les 2 premiers Football Manager, bien avant le temps qu'ils aient été



Le jeu de Sony Computer Entertainment Europe, récompensé du Monde des Bleus, au jeu complet. Les développeurs du jeu ont fait à l'ère de la console



Le jeu de Sony Computer Entertainment Europe, récompensé du Monde des Bleus, au jeu complet. Les développeurs du jeu ont fait à l'ère de la console

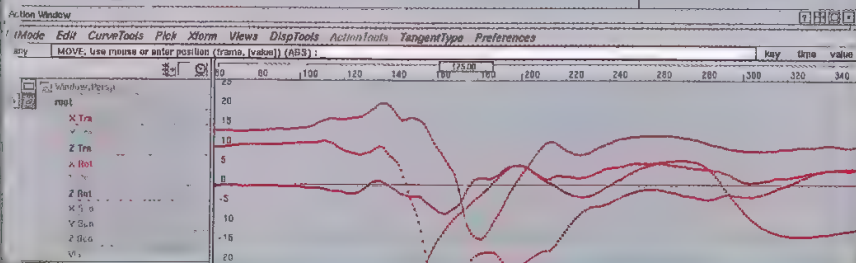
Le jeu de Sony Computer Entertainment Europe, récompensé du Monde des Bleus, au jeu complet. Les développeurs du jeu ont fait à l'ère de la console



La technique au rendez-vous

Sachez enfin que les commentaires seront assurés par... (suspense)... Thierry Roland et Jean-Michel Larqué. Si, si !

Une technique au top et une grande profondeur de jeu, c'est bien, mais le plus important pour un jeu de sport, c'est la maniabilité



et là, les choses se compliquent légèrement. La gestion des aspects techniques poussés du jeu a un prix, la rapidité. Les fans de ISS vont être aux anges car c'est du pareil au même, mais les aficionados de FIFA vont shooter dans leur console à coups de crampons...

Pour ce qui est du système de jeu, là encore, on se rapproche d'ISS : en ce sens que c'est plus de la simulation que de l'arcade et que le jeu regorge de possibilités très intéressantes. Même si cela peut paraître difficile de tout apprendre (TOUTS les boutons de la manette sont utilisés !), le jeu possède une richesse de mouvements sans équivalent. Le fait que les commandes soient finalement assez accessibles permet d'apprendre à manier le jeu en plusieurs étapes et vous aurez véritablement l'impression de progresser. Au registre des coups très intéressants on trouve, par exemple, le give and go : vous passez la balle à un partenaire dirigé par l'ordinateur, vous courez ou bon vous semble et, en relâchant le bouton, il vous rendra la balle. Une petite flèche vous indiquera d'ailleurs la position de vos partenaires hors de l'écran. Vous pouvez exécuter des passes en profondeur mais également des ouvertures du même type (une des nouveautés du prochain ISS). Les amorces de la poitrine sont de la partie, de même que les fautes volontaires (4 tactes différents !), les dribbles ou les plongeurs délibérés. Signalons enfin que l'on peut jouer jusqu'à huit, et ce dans la même équipe !

Au final, le jeu est très prometteur, mais la version présentée possédait quelques problèmes irritants (balle volante, gardien manchot, etc.) et sa jouabilité risque de déplaire aux fâles de FIFA. Chez nous, après les premiers essais, Le Monde des Bleus laisse les joueurs mitigés. Certes le titre a des atouts, mais il lui manque quelque chose... Il faudrait en fin de compte découvrir la richesse du titre et pour cela, il ne nous reste plus qu'à l'accueillir dans nos locaux.

Par Dave Martinyuk
et François Tarrain

Le personnage phare de Naughty Dog, avec sa tendance à faire des pirouettes et à vous éblouir avec son regard carnassier, aura réussi à conquérir la planète. Même le Japon, pourtant peu réceptif aux jeux venus de l'étranger, se sera laissé séduire. Gros plan sur un marsupial à la robe orange forcément hors du commun...

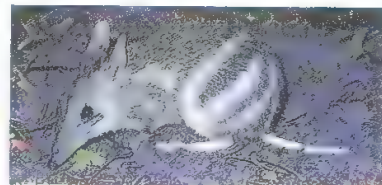
Crash un héros au poil

Bandicoot

S'intéresser à Crash Bandicoot, c'est d'abord s'intéresser à ses créateurs. Jason Rubin et Andy Gavin sont les fondateurs de Naughty Dog. Mais, avant de débiter l'aventure Crash, les deux compères ont fait leurs armes sur Apple II, 3DO, PC et autres Amiga. A l'époque, leur boîte s'appelait JAM Software. Puis, en août 94, ils déménagent à Los Angeles et rencontrent le vice-président d'Universal Studios. Leur association — qui portait sur 3 titres PlayStation — permet une assise financière suffisante pour que débute la création du premier Crash Bandicoot. Celui-ci sera développé sur PlayStation. Naughty Dog reçoit alors ses premiers kits de développement et commence à embaucher, mois après mois, de plus en plus de monde. A la mi 95, le caractère design des personnages et les idées globales qui caractériseront le jeu sont arrêtés. En septembre, de nombreux niveaux sont terminés et le jeu est montré chez Sony. Crash Bandicoot premier du nom est bien accueilli en interne. Tout le monde s'accorde à dire que le jeu a du potentiel. En avril 96, une version Alpha du jeu est disponible. Cela permet de le présenter lors du salon de l'E3, un mois plus tard.

UN BANDICOOT, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Mammifère marsupial d'Australie d'une taille comprise entre celle d'un rat et celle d'un blaireau (30 à 80 cm), le bandicoot est un marsupial de la famille des pérémélidés, qui se décline en plusieurs espèces (22 recensées en Australie). Ses 3^e et 4^e orteils sont soudés, comme chez le porc. La plupart des espèces de bandicoot ont de deux à six petits à chaque portée. Le temps de gestation est d'environ deux semaines. Le mot bandicoot est issu de l'indien pandikakku, qui signifie « rat-cochon ».



Voici une grande partie de l'équipe de Naughty Dog. La famille de Crash compte beaucoup de membres...



En octobre 96, la réalisation de Crash Bandicoot 2 commence, alors que Crash 1 n'est pas encore sorti ! Tout ce que les développeurs n'auront pas su faire — ou pas eu le temps de faire — sur le premier épisode sera présent dans cette suite. Fin 96, Crash 1 déferle enfin sur le monde. Quelques mois plus tard, en mai 97, le jeu reçoit une récompense, pour avoir réussi à dépasser le seuil des 500 000 ventes au Japon. C'est le premier titre étranger à réaliser cette performance. Au total, les ventes mondiales de Crash 1 s'élèvent à pratiquement 2 millions d'exemplaires !

Fin 97, Crash 2 est disponible. En janvier 98, les ventes seront déjà faramineuses. Les deux épisodes cumulés, Crash Bandicoot s'est déjà vendu à près de 5 millions d'exemplaires dans le monde. L'équipe de Naughty Dog se penche d'ores et déjà sur la création de Crash 3, la recette semblant définitivement fonctionner. En mars 98, Crash 1 devient le jeu le plus vendu aux Etats-Unis, avec 1,5 millions de jeux écoulés. Final Fantasy VII est deuxième. Fin 98, c'est Crash 3 qui prend la relève. Le succès de ce titre surpasse encore celui de ses prédécesseurs, avec plus d'1 million d'exemplaires vendus aux Etats-Unis, et 1 autre million... au Japon ! Tout ça en un temps record. Au final, les ventes cumulées de la trilogie Bandicoot s'élève à plus de 10 millions d'exemplaires. On comprend que ses créateurs soient ce qu'on appelle des gens heureux...

LES JOUETS CRASH



Toute série qui connaît le succès se voit, tôt ou tard, décliner en produits dérivés. Crash Bandicoot n'échappe pas à la règle. C'est ainsi que vous pouvez vous procurer, contre la modique somme de 12 dollars (environ 10 francs), une figurine représentant certains des personnages du jeu. Il y a Crash, bien sûr... mais aussi deux figurines de ses amis : sa sœur, Coco. Chez les méchants, ce sont le Dr. Neo Cortex, l'Iny et Komodo Moe qui répondent présents. Vous pouvez trouver ces jouets sur le Net à l'adresse suivante : <http://www.resaurus.com/crash/>



Sourire Ultra-Brite et jolie fille sous le bras, la vie de Crash semble appréciable.

Crash Bandicoot 1



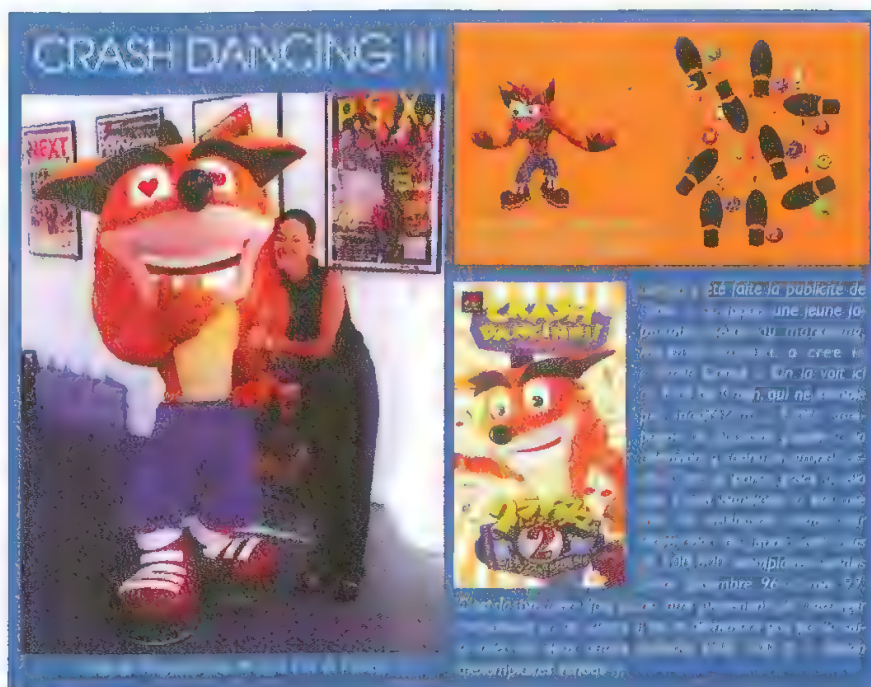
Crash prend cette posture lorsque le joueur ne le dirige pas pendant un certain temps. Une attitude de boudeur qui fait la gueule...



Crash Bandicoot 1

Les créateurs de Crash ont voulu lui donner un caractère plus « humain », en le dotant de nombreuses attitudes, reflétant ses émotions. Et là, pas de doute, il est très énervé !

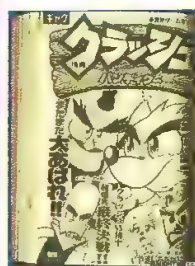
portrait CRASH BANDICOOT



Crash Bandicoot 1

Cette image a été créée pour un magazine européen, à l'occasion de l'anniversaire des 1 an de la PlayStation.

CRASH VERSION MANGA



Il existe un manga Crash Bandicoot au Japon. Edité tous les mois, dans la revue Coro Coro (un véritable bottin mensuel du manga), il met en scène notre tourbillonnant héros. Sur la photo où l'on voit Crash entouré de Jason et Andy plongés dans leur lecture, on peut

remarquer un étrange tableau au mur. C'est en fait une publicité japonaise pour le jeu Intelligent Qube (Kurushi en France). On y voit Parappa et Crash s'y essayer. Des personnages de jeu qui font de la pub pour d'autres jeux... La boucle est bouclée.



Sur la revue d'arrière, Crash et Parappa font de la pub

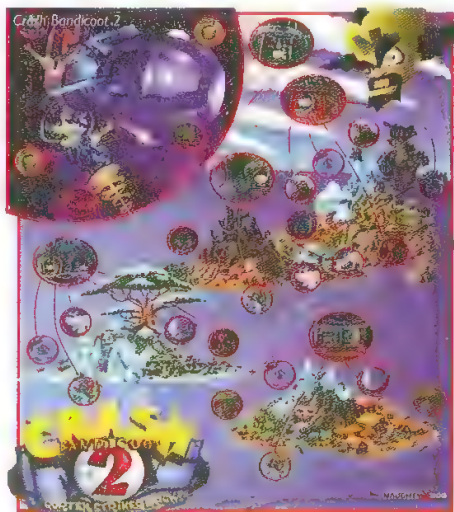
LES DEUX FONT LA PAIRE

Andy est discret, possède des connaissances techniques incroyables (il a notamment fait des études sur l'Intelligence Artificielle, à Boston) et conduit mal. Jason est bruyant, joue les autodidactes et roule en Ferrari F355 GTS. Bref, les deux compères ne se ressemblent pas et, pourtant, leur association au sein de Naughty Dog fait des étincelles. Tous deux ont la même philosophie du travail : s'il faut travailler 24h/24, ils le font. Ils ne laissent pas les programmeurs dicter leur loi aux artistes. Ils ne laissent pas les artistes donner des directives aux programmeurs. Ils ne croient pas au job de producteur, car ce dernier quitte son bureau à 17h ! En fait, leur état d'esprit est simple : ils font des jeux et laissent à l'éditeur le soin de les vendre ! Bref, entre eux, le courant passe et lorsqu'ils ont décidé de se lancer dans l'aventure Crash, ils s'en sont donné les moyens.

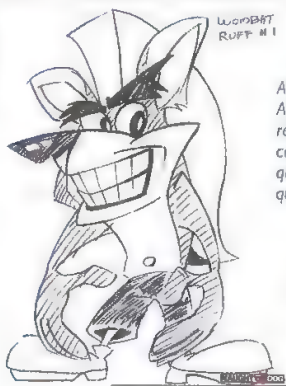
Dès le premier épisode, ils veulent instaurer un nouveau genre sur PlayStation, ou plutôt en retranscrire un à la sauce 3D. Au fil des mois, alors que l'équipe de développement n'arrête pas de s'étoffer de nouvelles têtes, Crash prend peu à peu vie. Tout d'abord sous la forme de croquis, d'esquisses, de crayonnés, d'idées lancées en l'air et rattrapées au vol lorsqu'elles sont bonnes. Au sein de Naughty



Ce visuel a été réalisé, pour un guide d'astuces, par les artistes de Naughty Dog, juste avant que la boîte ne ferme pour six semaines de vacances méritées. Après 2 ans et demi de travail acharné, l'équipe de Crash avait besoin de repos !



Cette image, représentant les 3 îles du jeu, a été réalisée par



CRASH TEST

Au commencement était l'inspiration... Ou plutôt le manque (d'inspiration). Alors, on gribouille, on dessine, on esquisse. On affine son trait jusqu'à obtenir un résultat que l'on juge acceptable. Créer un personnage – de DA, de B.D. ou encore de jeu vidéo – réclame du temps et pas mal de tâtonnements. Voici quelques exemples de ce qu'aurait pu être Crash. La sélection naturelle fait quand même bien les choses...



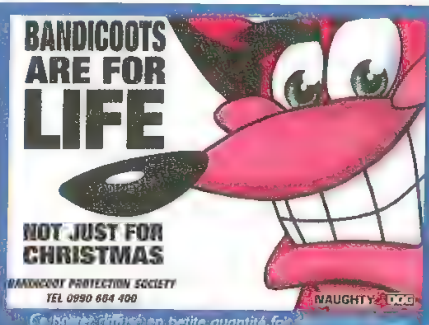
Ce Crash souffrant d'une surcharge pondérale manifeste introduit l'idée des grands yeux et de la coupe de cheveux style iroquois.



UNE EVOLUTION « DE SURFACE »

'Après le raz de marée Crash Bandicoot, Andy et Jason sont rassurés. Ils peuvent se lancer dans une nouvelle aventure Crash, l'esprit serein. Cependant, voyant que la recette « jeu-de-plate-forme-3D-avec-action-qui-pète-et-personnages-bien-cool » semble plaire au public, ils décident de ne pas changer de concept pour Crash 2 et Crash 3. Pour ces deux suites, l'accent sera donc mis sur les améliorations d'ordre technique et les innovations de gameplay. Forte de l'expérience acquise sur l'épisode précédent, l'équipe réinvente à chaque nouveau crash un moteur 3D toujours plus puissant. Jugez plutôt : dans Crash 2, il est trois fois plus puissant que dans Crash 1. Il peut gérer dix fois plus de structures animées et deux fois plus de polygones à l'écran. Pour Crash 3, le moteur est encore trois fois plus puissant que dans Crash 2. Et pour venir couronner le tout, Jason et Andy considèrent que, techniquement, le moteur 3D de Crash Team Racing est le plus puissant jamais conçu sur PlayStation (voir notre Making of dans ce numéro). Respect.

en temps et en heure ! Et lorsqu'arrive l'heure de « l'accouchement », les deux papas sont fiers de présenter au monde entier leur bébé. Le public applaudit le style graphique du jeu, les personnages décalés et sympathiques, l'excellente jouabilité, les trouvailles de gameplay, les prouesses technologiques... Bref, Crash Bandicoot fait l'unanimité ! Pourtant, malgré une telle cote de popularité, Sony ne souhaite pas faire de Crash la mascotte de la PlayStation, comme Nintendo l'a fait avec Mario et Sega avec Sonic. Pourquoi ? Eh bien, tout simplement, parce qu'imposer Crash comme mascotte de la Play' ne correspond pas à « l'esprit » de la console ! Car même s'il s'est vendu plus de 10 millions de Crash dans le monde, il s'est vendu, dans le même temps, 57 millions de PlayStation. Autrement dit, un joueur sur cinq a craqué pour ce héros. Ce qui laisse tout de même 47 millions de joueurs qui – a priori – n'ont pas accroché au personnage. Et leur imposer Crash comme mascotte de la console n'est pas franchement une idée très judicieuse !



Arrivals

Si vous souhaitez tout connaître de Crash Team Racing, le dernier-né de la saga Bandicoot, allez faire un tour dans les pages Making Of de ce numéro où nous vous présentons ce titre en détail. Car, pour l'heure, nous allons plutôt nous intéresser à la raison pour laquelle Naughty Dog a décidé de passer du jeu de plate-forme à la simulation de course délirante. A cette interrogation, Jason répond sans problème : « à part la plate-forme, le seul genre de jeu que nous voulions développer avec Crash était un jeu de course. Cette idée nous trottait dans la tête depuis le début du développement de Crash 3. Je pense que CTR est le meilleur Crash de la série ». A l'écouter, CTR est le projet le plus excitant sur lequel il ait bossé depuis Crash 1. Mais c'est aussi le dernier... En effet, la belle histoire que vit Naughty Dog avec Crash touche à sa fin. Après 5 ans d'une parfaite collaboration, le développeur et son marsupial se sont dit au revoir. L'un se lance dans un nouveau challenge sur PlayStation 2 et l'autre a trouvé des parents adoptifs dans le studio anglais Eurocom (à qui l'on doit aussi le prochain Tarzan)... Un « divorce » à l'amiable, qui laissera peut-être certains joueurs sur leur faim. Car du Crash à la sauce Naughty Dog, on en aurait bien repris une grosse louche.





LA PAROLE AUX CRÉATEURS

PlayStation Magazine : Comment est né Crash ?

Jason Rubin : Lorsque nous avons créé Crash, en septembre 1994, nous avions l'espoir qu'il pourrait devenir, pour la PlayStation, ce que Sonic fut pour la Megadrive. Notre idée de départ était de choisir un animal « banal » que tout le monde connaîtrait, mais que peu de gens sauraient décrire, puis de le façonner pour lui donner une « gueule ». Un peu à la manière du diable de Tasmanie. Même si les gens savent que cet animal existe réellement, ils vous le décriront en ayant pour référence le personnage de la Warner Bros. ! Au tout début, Crash ressemblait à un wombat (Ndlr : un autre marsupial vivant en Australie). Jusqu'au jour où nous sommes tombés sur une photo d'un bandicoot brun. Cet animal correspondait à l'idée que l'on se faisait de Crash et le nom sonnait mieux. Crash Bandicoot était né ! Avez-vous décidé de développer un jeu de plateforme avant de créer Crash, ou l'inverse ? En fait, nous avions décidé, avant tout, de créer une version en 3D des classiques jeux d'action en 2D. A cette époque, les jeux de combat, de conduite et de sport étaient déjà passés à la 3D. Par contre, les jeux d'action n'avaient pas encore connu cette « mutation ». De leur côté, Miyamoto chez Nintendo et Naka chez Sega avaient pris la même décision. Ils avaient respectivement créé Mario 64 (sur N64) et Nights (sur Saturn). Et nous, nous avons imaginé Crash Bandicoot !

Qui s'est chargé du design de Crash ?

Crash a été créé par l'équipe de Naughty Dog et deux character designers professionnels venus d'Hollywood : Charles Zembillas et Joe Pearson. Il nous aura fallu 4 mois de travail pour obtenir le design définitif de Crash ! Pour résumer, nous avons dessiné des tonnes de personnages différents, puis les avons tous rassemblés. Nous avons alors conservé le meilleur de chaque esquisse et, après de nombreux essais, nous avons obtenu Crash.

Où avez-vous trouvé votre inspiration ?

Dans les dessins animés de la Warner, comme Bugs Bunny, Beep Beep et le coyote, le diable de Tasmanie, etc. Mais nous avons été également influencés par les Anime et les Mangas japonais. Les thèmes abordés dans ces derniers sont devenus de plus en plus présents dans les différents Crash. Enfin, nous nous sommes aidés de photos trouvées dans un petit livre sur les marsupiaux de Tasmanie. D'ailleurs, tous les personnages présents dans la série sont inspirés d'images de ce livre !

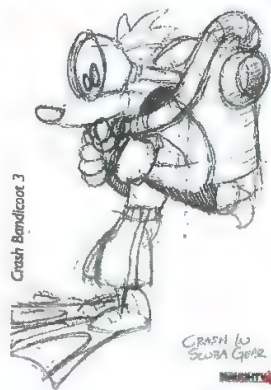
Une anecdote concernant la conception de Crash ?

Au début, il y a eu une longue discussion pour savoir



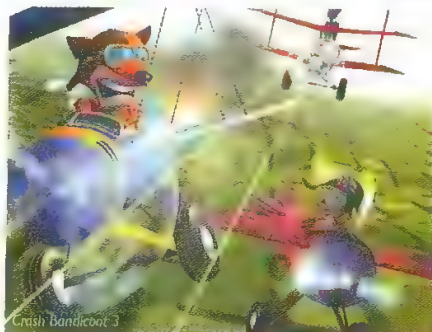
Séance de présentation de CTR. Jason montre toutes les particularités de ce nouveau titre mettant en scène Crash.

Jason sur un Kart vérifie si CTR reproduit bien la réalité... Bon, ok, c'est pas vrai. En fait, il s'amuse, tout simplement.



Depuis le deuxième épisode, Crash pouvait nager sous l'eau. Aussi fallait-il le doter d'un équipement de plongée digne de ce nom...

Cette image a servi à promouvoir Crash 3 et ses combats aériens, une grande nouveauté dans la saga.



si Crash devait s'adresser avant tout à un jeune public. Une personne du marketing chez Universal Interactive commençait d'ailleurs à faire une fixation sur un titre : Wuzzles le Wombat (1) ! Qui sait quel aurait été l'avenir de notre pauvre Crash, s'il avait hérité d'un nom aussi atroce ? Heureusement, de notre côté, nous avions commencé à intégrer, dans le jeu, les fameuses caisses que Crash détruit sans cesse. Nous, l'équipe de Naughty Dog et Mark Cerny, notre producteur, étions ainsi orientés vers un personnage plus agressif. Car, après tout, nous voulions nous adresser à des joueurs de tout âge ! Il brisait violemment des caisses et ressemblait à un bandicoot. Nous l'avons donc appelé Crash Bandicoot.

Pourquoi Crash est-il devenu aussi populaire ?

Crash n'est pas le héros parfait. Il ne gagne pas toujours avec panache, comme peut le faire Superman. En fait, Crash est comme vous et moi : il n'est pas infailliable. Il peut lui arriver des choses complètement stupides et, le plus important, il peut afficher un large éventail d'émotions. A chaque instant, l'animation de son visage peut changer selon les actions qu'il effectue. Ce qui représentait une grande première dans le domaine des jeux d'action. Crash Team Racing est le dernier jeu que vous développez avec Crash. Des regrets ?

Nous avons décidé que nous arrêterions notre « collaboration » avec Crash, dès que nous commencerions à travailler sur PlayStation 2. Car Crash a été conçu pour la PlayStation, et lorsque nous l'avons créé, nous avons pris de nombreuses décisions concernant son visage ou la couleur de sa fourrure, le tout en fonction des capacités techniques de la PlayStation. Chez Naughty Dog, nous voulions commencer à développer sur PlayStation 2, l'esprit libre. C'est pourquoi nous avons choisi de nous tourner vers un nouveau personnage. Mais nous souhaitons, bien évidemment, beaucoup de chance à Crash (Ndlr : Crash Bandicoot 4 sera développé par le studio anglais Eurocom).

Pensez-vous pouvoir recréer un nouveau personnage aussi « fort » que Crash ?

Avec tout ce que nous avons appris pendant 5 ans dans le domaine de la création, grâce à la série des Crash, nous sommes beaucoup plus sages. Nous pourrions nous servir de cette expérience lorsque nous commencerons à créer notre nouveau personnage. Mais je dois toutefois avouer qu'il sera difficile de donner une « descendance » à Crash...

Quel projet après Crash Team Racing ?

Nous travaillons déjà sur un nouveau titre sur PlayStation 2, dont nous pourrions parler, je l'espère, très bientôt...

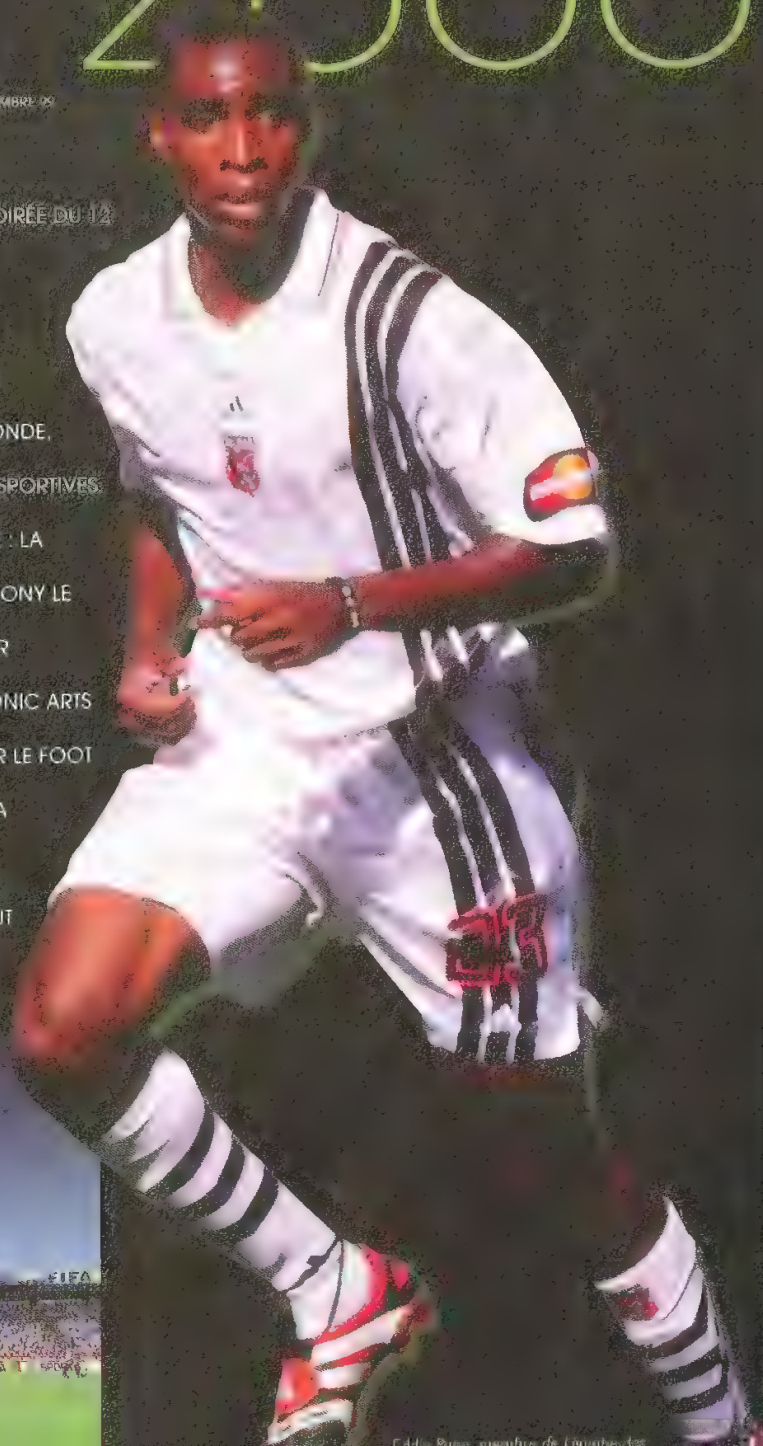
(1) Les Wuzzles sont des créatures imaginaires dont le corps est un mélange de deux animaux, vivant sur terre dans un lieu inconnu des humains. Ces personnages ont été mis en scène en 1985, par les studios Disney, dans une série animée : Disney's Wuzzles.

Par Julien Chéze

FIFA 2000

MONDIALE DES SPORTS - GENTLE OLYMPIAN'S SPORTS (CANADA) - L'ESPIONNAGE EN NOVEMBRE '99

LA PLAYSTATION N'AVAIT PAS ATTENDU L'INOUBLIABLE SOIRÉE DU 12 JUILLET 1998, POUR ÊTRE TERRASSÉE PAR LA FIEVRE FOOTBALLISTIQUE. POURTANT, À L'IMAGE DE NOS BLEUS PRÉFÉRÉS, LE PORTEUR DU VIRUS DE LA BALLONITE AIGUE, MADE IN CONSOLE EST LUI AUSSI UN CHAMPION DU MONDE. ENFIN, CHAMPION DU MONDE DES REACTUALISATIONS SPORTIVES. SON NOM : ELECTRONIC ARTS. SES LETTRES DE NOBLESSE : LA PRESTIGIEUSE SÉRIE DES FIFA. CETTE ANNÉE, LAISSANT À SONY LE SOIN DE RENDRE HOMMAGE À L'ÉQUIPE DE FRANCE PAR L'INTERMÉDIAIRE DU JEU LE MONDE DES BLEUS, ELECTRONIC ARTS S'EST ATTELÉ À UN TOUT AUTRE CHALLENGE. FAIRE ENTRER LE FOOT VIRTUEL DANS LE TROISIÈME MILLÉNAIRE, EN RENDANT SA SIMULATION TOUJOURS PLUS ENTHOUSIASMANTE, PLUS RÉALISTE. FIFA 2000 SAURA-T-IL ATTEINDRE SON BUT ? TOUT LE STADE RETIENT SON SOUFFLE...



Ed. Bata, membre de l'Union des

En course pour un nouveau titre de champion

Empereur incontesté du sport ludique et grand génie de la réactualisation, Electronic Arts s'apprête à amorcer sereinement ce passage au troisième millénaire. Ainsi, loin des prédictions apocalyptiques, l'éditeur américain ne cache pas ses ambitions et prévient la concurrence en présentant sa gamme « sport 2000 » comme l'apothéose de plus de cinq années d'expérience, comme le stade ultime du perfectionnement en attendant les consoles nouvelle génération. Déclaration tapageuse et adjonction du chiffre 2000 touchée par la grâce marketing (je suis certain qu'à lui seul, il parviendrait à faire vendre des chips et autres bis-cottes), c'est certain, FIFA 2000, fleuron de l'industrie EA, est placé sur d'idéales rampes de lancement. L'orbite visée : pulvériser tous les records de notre box office ludique. Mais lorsque le foot devient un business et le ballon rond un simple prétexte à la rentabilité, l'esprit du sport et le plaisir de jeu peuvent-ils encore trouver leur place ? Alors, même si l'on ne peut pas encore parler de véritable révolution, nous pouvons

en tout cas vous assurer que les footballeurs en Dual Shock ne sont pas prêts de vous rendre votre télévision. Le sport en chambre et Electronic Arts ont encore de beaux jours devant eux. En tout bien tout honneur, bien sûr.

Un chantier d'envergure

Au fil des années, la série des FIFA s'est forgée une solide réputation. Grâce à la licence officielle du plus médiatique des sports en Europe, à sa richesse de jeu unique, ainsi qu'à son atmosphère réaliste, le titre s'est presque naturellement imposé comme la simulation sportive numéro un dans le monde. Un statut particulièrement enviable (et envié par Infogrames en tête) certes, mais qui ne va pas sans poser quelques problèmes. Le premier d'entre eux est bien connu de nos footballeurs champions du monde : parvenir à maintenir son rang. En effet, après avoir atteint le sommet, encore faut-il réussir à s'y maintenir, une tâche particulièrement ardue face à une concurrence de plus en plus acharnée (ISS Evolution de Kōnami en tête). De nos jours, Electronic Arts ne peut se contenter de simplement réactualiser ses statistiques et d'effectuer un léger lifting graphique, l'exigence des joueurs a bien trop augmenté pour cela. Le second problème qui se pose à vous, lorsque vous possédez la place de leader sur un marché, est de parvenir à attirer chaque année un nouveau public, réussir à enregistrer plus de bénéfices qu'avec votre produit précédent (vous ne pensiez tout de même pas que les jeux étaient fait uniquement pour vos



PlayStation



UNE VRAIE VIE DE FOOTBALLEUR

Longtemps attendue en vain, la possibilité d'effectuer de véritables championnats apparaît enfin dans FIFA 2000 ! Ah que les petits génies de la réactualisation soient loués. Ainsi, selon votre classement, deux destins diamétralement opposés vous attendront. D'un côté, les plus studieux élèves accéderont directement aux coupes européennes. De l'autre, les vilains petits canards du bas de classement devront lutter pour éviter la relégation en seconde division. Vous ne vous cantonnerez donc plus à votre championnat tout exigü, mais à vous les conquêtes internationales ou la honte nationale. La gloire ou la hon-



PC



Le bal du sponsoring fait son intrusion en force dans ce nouvel épisode



PC



te. Autre nouveauté notable, la présence d'une sélection des 40 meilleures équipes de tous les temps. Retransmission en couleur sépia de rigueur pour des matchs au goût un peu « oldies » mais bien sympa. Se prendre pour des artistes du ballon rond tels que Beckenbauer, Pelé, Maradona, Rouvenige ou Juste Fontaine... Ah, j'en frissonne déjà !

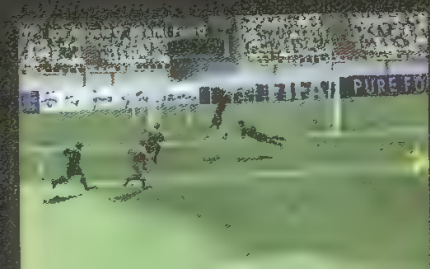
King of



Même des neurones les plus étourdis, les joueurs de FIFA 2000 sont des plus expressives



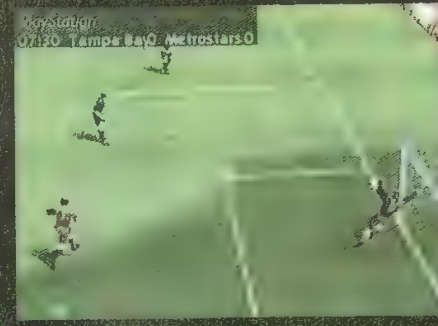
Réalisme inégalé
et penchant
arcade affirmé.



beaux yeux ? Pas si évident. C'est donc avec ces deux principaux objectifs en tête que les développeurs de FIFA 2000 ont planché pour arriver à nous surprendre, une fois de plus. Après plusieurs heures de brainstorming, la formule magique (enfin, ils l'espèrent) a jailli. C'est décidé, FIFA 2000 sera bâti autour du concept suivant : une accessibilité optimale alliée à une profondeur de jeu inédite. En clair, cela signifie que novice ou expert, accro des stratégies et même Martine ou simple amoureux du ballon, tout le monde devra y trouver son compte. Espérons retrouver ces belles promesses sur le terrain.

Lorsque le foot prend vie

Le premier tour d'horizon ne révèle pas d'évolution majeure puisque vous retrouverez l'habillage sobre privilégiant la lisibilité et les modes de jeu nombreux mais classiques dans l'ensemble (matchs amicaux, championnats nationaux, coupe d'Europe, rencontres internationales, etc.). Cependant, dès que vous pénétrerez sur la pelouse, les forces de FIFA 2000 deviendront instantanément palpables. Constatation immédiate : les environnements graphiques ont particulièrement gagné en finesse. Alors, même si le jeu ne tourne qu'en moyenne résolution, les effets de lumière et l'optimisation graphique permettent d'afficher de superbes images. Ici, mais les stades n'avaient été aussi réalistes, n'avaient renfermé une ambiance si électrique. La foule est



vente en masse vous réclamer et désormais le public réagit aussi bien oralement que physiquement au déroulement du match. Fin la texture unique qui tremblait pour représenter le public. Désormais, chaque spectateur est modélisé sommairement, il est vrai, mais le résultat est toutefois plus agréable. Une claque déclenche après un but, le stade est saisi de stupeur lorsqu'un penalty est sifflé à votre rencontre tout bonnement saisissant et combien galvanisant. Mais le réalisme ne se limite pas à un public exultant loin de là. En effet, la modélisation des footballeurs, ainsi que leur démarche ont fait l'objet d'un soin tout particulier. Et puis avec 380 polygones pour constituer un petit gars en short, les graphistes ont pu peaufiner les moindres détails. D'ores et déjà, chaque joueur possède un type de visage et une conformation propre. On ne croit plus reconnaître ses stars préférées, mais on les aperçoit bel et bien devant soi. Un sentiment renforcé par l'apparition des animations faciales. Ainsi à chaque action cruciale, les joueurs s'exprimeront, ce qui aura pour effet de déformer leur visage, afin de refléter les attitudes



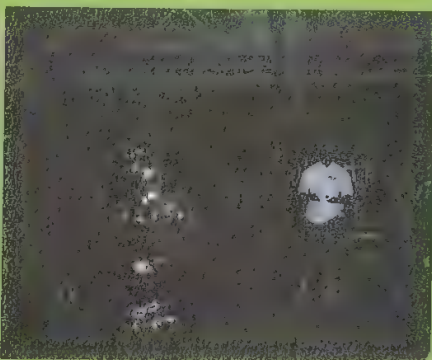
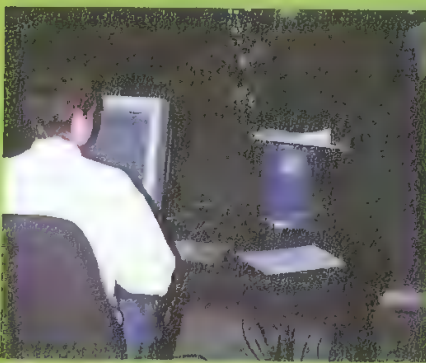
relle
lent
réali
assis
sem
goit
les j
asse
pour
nami
adve
cont
part
class
fleu
adve
par
sagit
comp
rait
FIFA
son p
tron

La
bûte
se ré
quelq
oblige

LA MOTION CAPTURE, NAISSANCE DU RÉALISME

« Motion capture ceci, motion capture cela. C'est bien gentil tout ça mais, finalement, à part les joueurs les plus attentifs, savez-vous exactement de quoi il en retourne ? Dans les locaux flambant neufs d'Electronic Arts Canada, basés à Vancouver, une salle immense a été exclusivement réservée aux travaux de motion capture. Trois ingrédients sont ici nécessaires : un « acteur » qui va réaliser les gestes, des caméras infrarouges qui enregistrent les mouvements et un ordinateur qui va numériser les séquences pour ensuite pouvoir les exploiter dans le jeu. La séance peut alors débuter. Pour FIFA 2000, c'est Eddie Pope, un footballeur du championnat américain, qui remplace notre David Ginola national visiblement trop occupé. Le gars Eddie est donc habillé d'une tenue digne d'un joli sapin de Noël

noir sur lequel on aurait disposé plein de petites boules d'un blanc immaculé au niveau des principales articulations du corps. Accoutrement assez ridicule, mais qui permet aux caméras infrarouges de ne discerner que les boules blanches. L'effet est immédiat et, sur l'écran de contrôle, le footballeur se transforme alors en squelette en « fil de fer ». Il ne reste plus qu'à réaliser les actions prévues par les développeurs (dribble, tackle, penalty, etc.). Par la suite, les développeurs retravailleront plus ou moins la gestuelle de leur squelette informatique, afin d'accentuer un mouvement ou de supprimer quelques étapes d'animation trop gourmandes en mémoire. Il ne restera plus qu'à recouvrir ce canevas de textures réalistes, à intégrer le joueur au jeu... »



celles que le joie, le rage ou le désespoir. Lors des ralentis ou des mini cut-scenes intégrées au match, le réalisme atteint un tel niveau qu'on croirait vraiment assister à une rencontre. Soyez indulgent, si cela ressemble parfois à une fine bouillie de pixels (on aperçoit clairement que les développeurs ont atteint les limites techniques de la Playstation), cet effet est assez impressionnant en règle générale. En outre, pour renforcer cette impression de « réalité », la dynamique des contacts physiques avec la balle et vos adversaires a été retravaillée. Dans un duel épaule contre épaule, les pertes d'équilibre successives sont parfaitement retranscrites et le ne paiera pas de la classe des contrôles orientés et autres crochets intérieurs mettant totalement dans le vent les défenses adverses. Alors même si les mouvements semblent par moment un peu exagérés, n'oublions pas qu'il s'agit là d'un jeu. C'est « l'impression de réalisme » qui compte et non pas un réalisme absolu qui s'effectuerait au détriment du gameplay. Quoi qu'il en soit, FIFA 2000 voulait apporter de la vie au foot virtuel, son pari est déjà amplement réussi. peut-être un peu trop même, mais nous en reparlerons.

Football ou soccer spectacle

Le coup d'envoi est donné, le match peut enfin débuter. Dès les premières foulées, les habitudes de la série se rendront compte que la vitesse d'animation a été quelque peu ralentie. Une heureuse initiative qui vous obligera immédiatement à accorder plus d'importance à

la construction de vos attaques, tandis que la maîtrise du milieu de terrain donnera lieu à d'incessants affrontements. Déployer son jeu sur les ailes, avancer par passes successives, et non par longs slaloms, entre la défense, en un mot, bâtir une stratégie « réaliste » sera nécessaire. En outre, l'intelligence artificielle des footballeurs a été personnalisée. Désormais, chaque joueur s'occupe uniquement du secteur lié à son poste (à opposer aux déplacements par grappe, dans le genre, tout le monde se précipite sur le ballon en même temps) et se en utilisant ses réelles habilités. Pour parvenir à ce résultat, une équipe de dix personnes a passé ses douze derniers mois à récolter une énorme base de données sur les 14 000 joueurs disponibles dans le jeu. Étudier leurs forces et faiblesses pour ensuite les intégrer dans le programme, voilà une tâche colossale mais qui devrait, à nouveau, accentuer le sentiment de réalisme. Enfin, c'est ce qu'on nous promet car, dans la version présentée, autant vous avouer que nous nous trouvons aux antipodes de ces volontés tactiques affichées. Pire, dans l'actuelle version de FIFA 2000, la volonté de réduire le nombre de scènes complexes paraît évidente. La souci d'accessibilité, rappelez-vous. Alors, s'il est plutôt agréable pour le novice de déclencher une reprise de volée acrobatique ou un autre geste technique avec aisance, la simulation en prend un sacré coup. À ce stade du développement, il est paradoxal d'observer que des efforts ont été consentis afin de rendre le jeu plus étiquette, tandis que, dans le même temps, l'aspect « arcade » pointe de plus en plus fortament le bout de son nez. Un peu étrange, vous en conviendrez. Le côté grand spectacle débarque en force, c'est une certitude. Mais, finalement, la série des FIFA ne serait-elle pas en train de glisser insidieusement du foot au soccer, du sport au show à l'américaine ? On peut le craindre, malheureusement. Toutefois, il reste encore près de deux mois aux développeurs d'Electronic Arts pour peaufiner tous ces éléments, pour régler les dernières imperfections. La lutte entre le Monde des Bleus, ISS Evolution et FIFA 2000 devrait être impitoyable.



Difficultés et contrôles orientés dépendront sur une seconde nature. FIFA 2000 a misé sur l'accessibilité.



Par Alexandre Goudeau

Formula One

CONTEUR : EYNGNOSIS / EVIL ORPHIX / STUDIO 55 / ANGIETERRE / RESPONSIBLE : MIOCTOBI



99

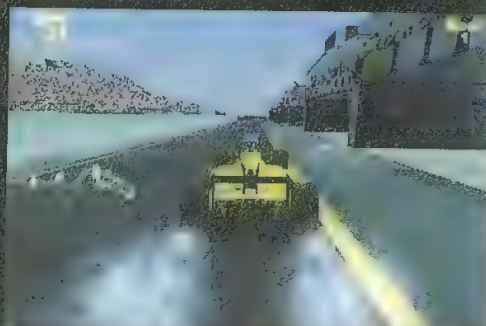
Le retour gagnant de la série à succès ?

APRÈS UNE ÉDITION 98 CATASTROPHIQUE DE SON FORMULA ONE, PSYGNOSIS REVIENT BIEN DÉCIDÉ À FAIRE OUBLIER SA PANNE MOTEUR DE L'ANNÉE DERNIÈRE ET AVEC LA VOLONTÉ FAROUCHE DE DÉPASSER SON PROPRE FORMULA ONE 97 QUI RESTE, À CE JOUR, LE MEILLEUR JEU DE FORMULE 1 SUR PLAYSTATION. AU VU DES QUALIFICATIONS, LE PARI SEMBLE RÉUSSI : LE JEU VIENT DE PRENDRE LA POLE POSITION ET A D'EXCELLENTE CHANCES DE FINIR LA COURSE EN TÊTE. EN PISTE !

C'est dans la soufflerie high tech de l'écurie Jordan que nous avons découvert Formula One 99. Cette usine, où sont étudiées les capacités aérodynamiques des châssis, est cachée en pleine campagne anglaise, à quelques tours de roue du circuit de Silverstone. Après avoir bravé la fièvre du coin à coups de machette, vous arrivez devant un vieux garage en bois désaffecté et probablement hanté. Si vous prenez la sage décision de le contourner pour éviter les rencontres macabres, vous découvrirez qu'il dissimule une cuvette de la taille d'une météorite. C'est au fond de ce trou perdu que se cache le bâtiment bâti à coups de millions de dollars par le fantasque Eddie Jordan. Hallucinant... Une fois rendu, nous avons enfilé nos gants en peau de léopard et nous avons sauté sur les commandes impatients de voir ce que valait cette petite merveille.

En route pour un rachat

Alors que l'édition 98, développée par Visum Sciences (Ecosse), était proche du néant vidéoludique, l'éditeur à tête de chouette a décidé de changer d'écurie pour retrouver le niveau de qualité nécessaire à son jeu prié. C'est ainsi que les Anglais de Studio 33 ont récupéré le projet à la fin de l'année dernière et travaillent depuis, pédale au plancher, avec pour objectif de sortir leur bolide avant la dernière course de la saison (qui aura lieu le 30 octobre en Malaisie). Le moins que l'on puisse dire, c'est que les 35 personnes impliquées dans le développement du jeu s'en sont données à cœur joie pour réussir un produit aussi profond que riche techniquement. Jugeons sur pièces.



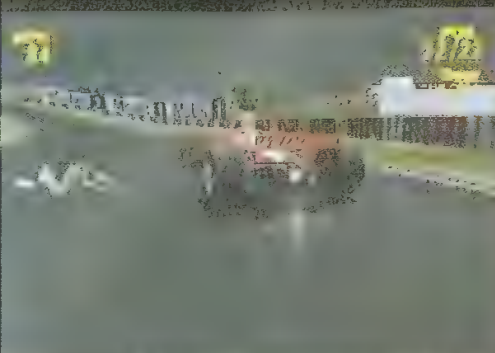
Admirez la profondeur de champ et la taille des tribunes.



Même les inspecteurs talentueux de Scotland Yard auraient du mal à débusquer l'usine d'Eddie Jordan, paumée au milieu de nulle part.



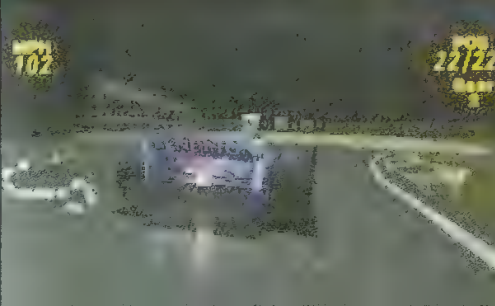
making of



Au loin, admirez la légendaire grande roue du circuit de Suzuka, au Japon. Je me demande bien le prix de la place sur cet engin...



Les effets de réverbération des phares, déjà vu dans Driver, ajoutent au réalisme et à la qualité visuelle du jeu.



Des week-end de folie !

Avec ce jeu, vous allez vivre exactement comme un pilote lors des trois jours de course (bon, potesses de charme mises à part...). À votre arrivée sur l'un des 17 circuits du jeu, vous prendrez connaissance des prévisions météo pour le week-end et la course, et ajusterez votre choix de pneumatiques en conséquence. Puis viendra l'heure des essais libres, où vous ferez connaissance avec la piste et déterminerez les meilleurs réglages. Vous vous essayez ensuite au difficile exercice des qualifications mais en temps réel, libre à vous de sortir quand bon vous semble des stands pour effectuer votre tour chrono. Le but étant d'éviter le trafic ou des conditions météo défavorables qui peuvent changer en une heure. Et enfin, arrivera le grand jour de la course. Après le tour de formation, les lumières rouges du départ s'allumeront les unes après les autres avant de s'éteindre subitement dans le cacophonie générale : gare aux accrochages. C'est justement lors de la course que l'on mesure tout le travail effectué par nos amis d'outre-Manche : le souci du détail est prodigieux et tout semble avoir été incorporé !

Petit aperçu de ce qui vous attend : si la pluie fait subitement son apparition ou si un accident apocalyptique se produit, la voiture de sécurité fera son apparition. La radio fonctionne lors de la course et les stands peuvent vous contacter à tout moment. Vous contrôlez la voiture lors des départs ou lors de l'entrée dans les stands : une erreur de précipitation et à vous les 10 secondes de pénalité ! Les pannes peuvent, bien sûr, s'abattre sur toutes les voitures. Les dégâts sont possibles et vous pourriez même heurter violemment une roue qui traîne au milieu de la piste. Le comportement de la voiture est très réaliste de même que celui des concurrents, qui ont des attitudes proches de leurs homologues en chair et en os. La totale, j'vous dis !

À tout cela viennent s'ajouter des modes de jeu



classiques mais indispensables tels que le mode 2 joueurs en écran séparé (séparation verticale ou horizontale), des courses avec un nombre de tours réduits mais où les événements se produisent en accéléré, ou encore la possibilité de modifier les grilles de départ pour qu'elles soient identiques à celles des courses réelles. Même au point de vue des pilotes, le jeu innove ! Ainsi, pour la première fois dans l'histoire des jeux de Formule 1, toutes plates-formes confondues, Jacques Villeneuve est là et bien là. Avec ses cheveux décolorés, son casque multicolore, son pilotage fabuleux et sa voiture à fermeture éclair. Le pied ! À noter que tous les pilotes de remplacement sont également sélectionnables, libre à vous de faire rouler avec le Sâlo dans la Ferrari de Schumacher !

Mais même si le réservoir déborde d'options, tout cela ne serait rien sans un moteur au top.

Y'en a sous le capot !

Techniquement, le jeu est ébouriffant. Les graphismes constituent le véritable pas en avant par rapport à l'opus 97 et sont très fins, peinturlurés de couleurs chatoyantes et regorgent de détails tels que pancartes, grues, arbres, etc. Vous aurez également le choix entre quatre vues avec, notamment, une vue intérieure sans volant mais avec les rétroviseurs. L'animation est rapide et fluide comme il faut, (30 images/seconde en mode un ou deux joueurs), dégageant une véritable impression de vitesse. Les programmeurs ont surtout axé leurs efforts sur la profondeur du champ de vision et vous ne verrez pas de tribunes se matérialiser magiquement à 5 mètres de votre aileron avant !

Pour ce qui est de l'aspect sonore, Studio 33 a profité du fait que Sony sponsorise les écuries Prost et Jordan et a ainsi placé des DATs dans leurs châssis pour enregistrer les véritables bruits des moteurs de F1 ! Les commentaires, enfin, seront assurés par les duettistes de TF1 : Pierre Van Vlier et Jacques Laffitte, le premier s'occupant d'analyser la course et le second intervenant sur les points techniques.

Enfin, la maniabilité est irréprochable et il sera possible de jouer avec les commandes analogues de la Dual Shock, le stick de gauche contrôlant la direction et celui de droite permettant de doser avec précision accélération et freinage.

Au final, le jeu est très prometteur et, à moins d'une catastrophe cataclysmique non prévue par Nostradamus, on voit mal ce qui pourrait l'empêcher de mettre un tour dans la vue à tous ses concurrents. La saga des Formula One revient enfin.

STUDIO 33 SURPASSES

Le jeune studio anglais en charge du développement de Formula One version 99 n'est pas totalement inconnu. Ses programmeurs sont, en effet, déjà responsables, toujours pour le compte de Psygnosis, du jeu d'indycar Newman Haas Racing, sorti il y a deux ans. Ce jeu de course, plutôt moyen, leur a permis de tâter le terrain de la programmation sur PlayStation. Depuis, plus rien, c'était le silence radio ; mais que diable faisaient-ils donc, étaient-ils morts ? ! Et bien non, ils ont passé leur temps en « recherche et développement ». Le but étant de créer le moteur ultime exploitant

permettant de répondre aux impératifs d'un jeu de Formule 1. Une fois que le projet leur a été confié, l'équipe s'est étoffée et près de 35 personnes sont finalement impliquées dans le développement du jeu. Les programmeurs et graphistes ont utilisé près de 150 heures de retransmission vidéo, sont allés par exemple en Malaisie pour prendre des photos du nouveau circuit de Kuala Lumpur, et ont même poussé le vice jusqu'à engager Ewen Honeyman (ancien ingénieur chez Williams et Stewart Ford) pour tous les conseils sur le maniement et le comportement des

F

Play
le d
Ralph
vaill
ter.
Pour
ka p
se j
place
Suzu
flete
pro
jai e
re a
Les
Bien
mod
joue
de c
nomi

PlaySt

Micha
Ralph
Honey
d'une
pres

ENTRETIEN AVEC RALPH FERNEYHOUGH, CHEF DE PROJET SUR FORMULA ONE 99

PlayStation magazine : Quand a commencé le développement de Formula One 99 ?

Ralph Ferneyhough : En janvier dernier, mais on travaillait sur un moteur technique capable de supporter les demandes d'un jeu de F1 depuis 2 ans.

Pourquoi ne présenter que le circuit de Suzuka pour le moment ?

Le jeu n'étant pas fini, il était difficile de mettre en place une démonstration avec d'autres circuits. Mais Suzuka est un des circuits les plus complexes et reflète les qualités du jeu. Comme je devine déjà votre prochaine question, je vous réponds tout de suite : j'ai essayé Monaco il y a deux jours et le résultat sera à la hauteur de vos espérances !

Les ralentis seront-ils présents dans le jeu ?

Bien sûr, mais la longueur de ces derniers dépendra du mode de contrôle que vous aurez choisi. Si vous jouez avec les deux commandes analogiques, la masse de calculs demandée à la PlayStation est telle que le nombre de tours gardés en mémoire sera plus petit.

Des limitations techniques gênantes ?

Des ralentissements sont juste présents lors des départs, mais ils sont quasiment imperceptibles et vu le niveau de détail du jeu, ils étaient inévitables. Nous n'avons, en revanche, pas pu modéliser les mécaniciens autour de la voiture lors des arrêts aux stands, cela prenait encore une fois trop de place. Il faudra attendre la prochaine génération de console.

Un Formula One 2000 sur PlayStation 2 ?

Ce n'est pas à nous de décider, mais programmer sur une telle machine est un défi excitant pour tout le monde.

Entre Newman Haas et Formula One 99 ?

Aie ! Aie ! Aie ! C'est embarrassant, ça comme question... En fait, au niveau course pure, je préfère l'indycar à cause des dépassements plus nombreux, mais bon, les autres programmeurs du studio préfèrent sûrement la formule 1... En tous les cas, pour le jeu, je préfère de loin Formula One à Newman Haas !

Les conditions d'adhérence de la piste varieront évidemment suivant la température extérieure.



Profitez de ce genre de longue ligne droite pour dépasser vos adversaires à l'aspiration.



Michael Johnson et Clement Wangerin, les producteurs. Ralph Ferneyhough, programmeur et chef de projet, est à l'arrière-plan, un vrai ingénieur de la F1, s'affairant autour d'une vraie Jordan. Tous contents de la réussite de leur présentation.



Gare à l'accrochage. Et regardez qui se promène à droite : Jacques Villeneuve himself, pour la première fois dans un jeu vidéo !



making of

Crash Team

PRODUCTION: SONY PICTURES ANIMATION / DIRECTOR: MICHAEL BAY / WRITER: JEFF KLEIN



TROU
D'UN
ORO
DOO
TOU
IL FA
RÉVÉ
JOUR
CHAI
PERSON

au ré
sion
perso
petits
a pres
Ninte
outes
Et
glat, a
pales
nomb
leur-
le « l
ont co
terne

100%

En fait, ce qui est assez marrant, c'est de voir ce genre de jeu au concept assez « vieillot » mais indémodable débouler en force sur PlayStation au moment où celle-ci atteint l'âge de la maturité (Speed Freaks, Lego Racers, Chocobo Racing et bientôt Mup- per Racers !). Comme si les développeurs de tous bords avaient épuisé leur quota d'innovations et qu'à court d'inspiration, ils allaient puiser leurs idées dans la manne des vieux succès d'antan. La démarche est co- hérente, remarquez, lorsque l'on n'a plus d'idées « neuves », pourquoi ne pas aller repemper les vieilles recettes, en les adaptant au goût du jour ?

A vibrant, abstract collage. In the lower-left foreground, a large, stylized yellow number '1' is prominent. To its right, a clock face is visible, showing the numbers 12, 3, 6, and 9. The background is a mix of warm colors like orange, red, and yellow, with various abstract shapes, including what looks like a large, dark, curved shape resembling a 'C' or a 'G'. There are also some smaller, colorful elements scattered throughout, creating a busy, artistic composition.

Jason Rubin et Andy Gavin, les deux boss de Naughty Dog, créateurs de Crash, l'avouent sans peine. Ils sont restés des grands fans de Mario Kart, Diddy Kong Racing et autres Rock N' Roll Racing. Pour eux, tous ces titres possèdent des qualités ludiques indéniables et ils ne rougissent pas en vous annonçant qu'ils s'ont allés chercher leur inspiration dans ces petits chefs-d'œuvre. Hominés, ils considèrent que ce genre de jeu s'adapte parfaitement à l'univers de Crash. Personnages forts, environnements graphiques riches et « typés », ennemis cocasses, action menée tambour battant... Tels sont les ingrédients que l'on retrouve

Et à chaque fois, les puristes ont crié au plagiat, arguant que ces « clones » n'étaient que des pâles copies sans saveur du « maître ». Pourtant, nombreux sont les développeurs à avoir tenté leur chance, en proposant leur vision personnelle de « la simulation de karting ». Certains (rares) ont connu le succès, d'autres (nombreux) l'oubli éternel.

Crash est devenu un personnage si emblématique que nous lui consacrons, dans ce numéro, un Portrait complet. Ainsi, pour tout savoir sur le plus célèbre des marsupiaux, allez donc y faire un tour. Mais avant, sachez simplement que Crash est un personnage appartenant aux Studios Universal. Pour CTR, Naughty Dog a eu l'autorisation de l'utiliser une dernière fois.

Une fois le jeu terminé, l'aventure Crash s'arrêtera donc pour eux. Mais rassurez-vous, ils bossent déjà sur un nouveau projet tout secret pour la PlayStation 2. Quant à Crash Bandicoot 4, sachez qu'il verra le jour ! Mais, ce coup-ci, c'est Eurocom (Hercules, Wargods...) qui se chargera de la besogne. Sauront-ils reprendre le flambeau ? L'avenir nous le dira.



« Les hommes sont matérialistes, pas des tasses, pas du tout. Les tasses sont matérialistes, pas des hommes, pas du tout. »

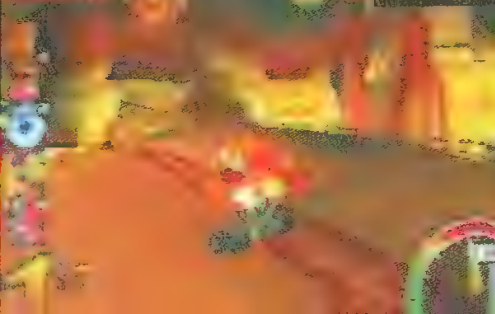
making of



Pour accéder à la zone après l'épisode 1, il faut 10 points : profitez des avantages des 4 types de véhicules à votre disposition !



Un système de turbo novateur, qui sauve CTR du statut de simple copie



dans les trois épisodes de la saga Crash Bandicoot... et dans Crash Team Racing.

De plus, Andy et Jason voulaient « casser » le côté jeu en solo de leurs précédentes productions et insuffler à la saga la dose de convivialité qui lui faisait défaut. Et la solution, pour parvenir à un tel résultat, résidait dans un Mario Kart-like. Avec CTR, le célèbre Marsupial et sa horde de potes et ses ennemis de toujours sont rassemblés dans un même jeu. Dès lors, il n'y avait plus LE héros principal, accompagné de son cortège de personnages secondaires (ses faire-valoir), mais bel et bien une bande de joyeux lurons, tous ligüés contre un « nouveau méchant » : alias l'infâme docteur Nitros Oxide !

Un scénar' de nanard

Depuis ses précédents démêlés avec Neo Cortex, tout allait pour le mieux, pour l'ami Crash. Coulant des jours heureux sur son île, il goûtait un repos mérité après ses folles aventures. Jusqu'au jour où un docteur fou, complètement speedé par un accident survenu dans sa jeunesse, décide de transformer le monde... ou plutôt de l'accélérer. Pour parvenir à ses fins, Nitros Oxide a inventé une machine infernale, l'Hyper Accovator, capable de transformer les jours en heures et les heures en minutes. Le temps ainsi modifié, il pourrait alors vivre « à sa vitesse », laissant tous les habitants sombrer dans un monde de chaos où tout irait trop vite pour eux. Conscient du danger, Neo Cortex décide de faire une trêve avec Crash. Oubliant les vieilles querelles passées, les deux ennemis provisoirement réconciliés se lancent à la poursuite de Nitros Oxide et de



Les véhicules sont à disposition de l'ensemble des personnages.

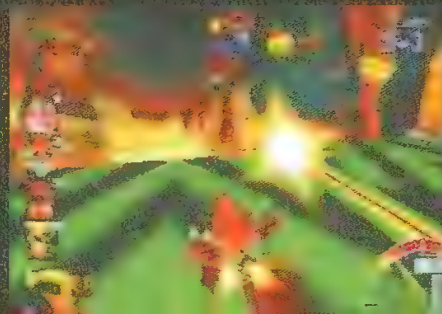


sa machine à accélérer le temps. Simple prétexte à des courses endiablées, ce scénario a au moins le mérite de donner le ton : avec CTR, tout va très vite et l'action file à un train d'enfer.

Avant même d'entrer dans le vif du sujet, à savoir les courses, il convient de s'arrêter sur les nombreux modes de jeu proposés. Le choix, même s'il ne présente rien de révolutionnaire, offre plusieurs challenges assez intéressants. Le mode Adventure est tout indiqué pour les solitaires, puisqu'il permet d'affronter Nitros Oxide et ses sbires sur 20 circuits différents, opposé à 7 concurrents gérés par l'ordinateur. Quant aux Grand Prix (même principe que le mode Adventure), Battle Mode (affrontements dans des arènes) et VS (courses sur 1 des 20 circuits), ils se jouent exclusivement à plusieurs (de 2 à 4 personnes) et proposent des challenges radicalement différents. Enfin, pour finir, les accros du chrono pourront toujours essayer d'améliorer leurs temps avec l'option Time Trial.

Kartoonesque

Les présentations étant maintenant faites, place à l'action. Après avoir choisi un des nombreux persos (Crash, Coco, Cortex...), puis un des 20 circuits (ou une des 5 arènes du mode Battle), vous voilà plongé dans l'enfer de la course. Sur la ligne de départ, les karts rugissent, les échappements crachent (l'occasion d'admirer les très beaux effets de fumée) et les esprits s'échauffent. Une fois le coup d'envoi donné tout s'emballe. Les adversaires n'hésitent pas à s'infirmer les pires trassas. Ça frotte de partout, les queues de poisson succèdent aux séances de « rentrer dedans ». Pas de doute : même si la franche camaraderie n'est pas de mise entre les concurrents, la bonne humeur et la convivialité sont au rendez-vous. Surtout lorsque l'on commence à se familiariser avec le système de bonus disséminés sur la piste. En effet, pour arracher la victoire, vous devrez user et abuser des 10 bonus disponibles à la fois regroupés et ac-





vastratrices, aux effets parfois impressionnants !

Bon, c'est bien beau tout ça, mais jusque-là, CTR ressemble à s'y méprendre à Mario Kart. Ils ne nous auraient pas fait le coup de la copie carbone, les gars de Naughty Dog ? Ben, non ! Car CTR propose quelques innovations de taille. La première, même si elle ne concerne pas le gameplay, n'en demeure pas moins impressionnante et bienvenue. En fait, il s'agit du moteur 3D ultra puissant mis au point par les orfèvres de Naughty Dog. A tel point que - dit Jason - le bond technologique entre Crash 3 et CTR est plus important que celui qui séparait Crash 1 de Crash 3. Et de rajouter que « le moteur du jeu est le plus puissant jamais développé sur PlayStation 2 ». A l'écran, CTR est, en effet, impressionnant. Zero-clipping (affichage d'arrière des décors), aucun bug d'affichage, couleurs magnifiques. Malgré les décors et de nombreux objets intégralement gérés en 3D, l'animation très rapide ne montre aucune faiblesse !

La seconde innovation présente dans CTR touche, quand elle, de très près, au gameplay. L'idée est toute bête, mais elle apporte un plus indéniable aux courses. En effet, comme dans Mario Kart, l'utilisation des Turbos revêt une grande importance. C'est pourquoi Jason et son équipe ont méticuleusement soigné ces derniers. Concrètement, il en existe 4 différents : 2 classiques (options de boost et « zones accélératrices » situées sur la piste) et 2 originales. Explications : d'une part, lorsque vous prenez un virage en dérapage, vous pouvez profiter de 3 boosts d'affilée et, d'autre part, vous pouvez obtenir un turbo lors de vos sauts. A l'usage, la technique est simple. Plus vous sautez haut, plus le turbo à l'atterrissage sera long. Dit comme ça, ce détail peut sembler anodin mais, croyez-moi, il change beaucoup de chose une fois sur la piste !

Du néo vieux

Pour avoir joué à CTR pendant un bon moment, je peux vous l'affirmer : même si, dans le fond, il ne révolutionne pas le genre, il apporte suffisamment de nouveautés pour vous scotcher à votre paddle pendant de longues heures. En multijoueurs, CTR attend des sommets de convivialité. Les affrontements prennent souvent la tournure de vrais règlements de compte et l'adrénaline coule à flots.

Bref, Jason et Andy sont parvenus à sortir Crash de son univers plate-forme (un peu répétitif à la longue) et à le convertir dans un genre radicalement différent, diablement accrocheur. Une réussite doublée d'un « hommage » de deux créateurs à leur création. Car CTR est le dernier titre développé par Naughty Dog, mettant en scène Crash...



Techniquement, CTR impressionne. Très cartoon dans son style, il a un moteur 3D époustouflant.

CTR À LA LOUPE

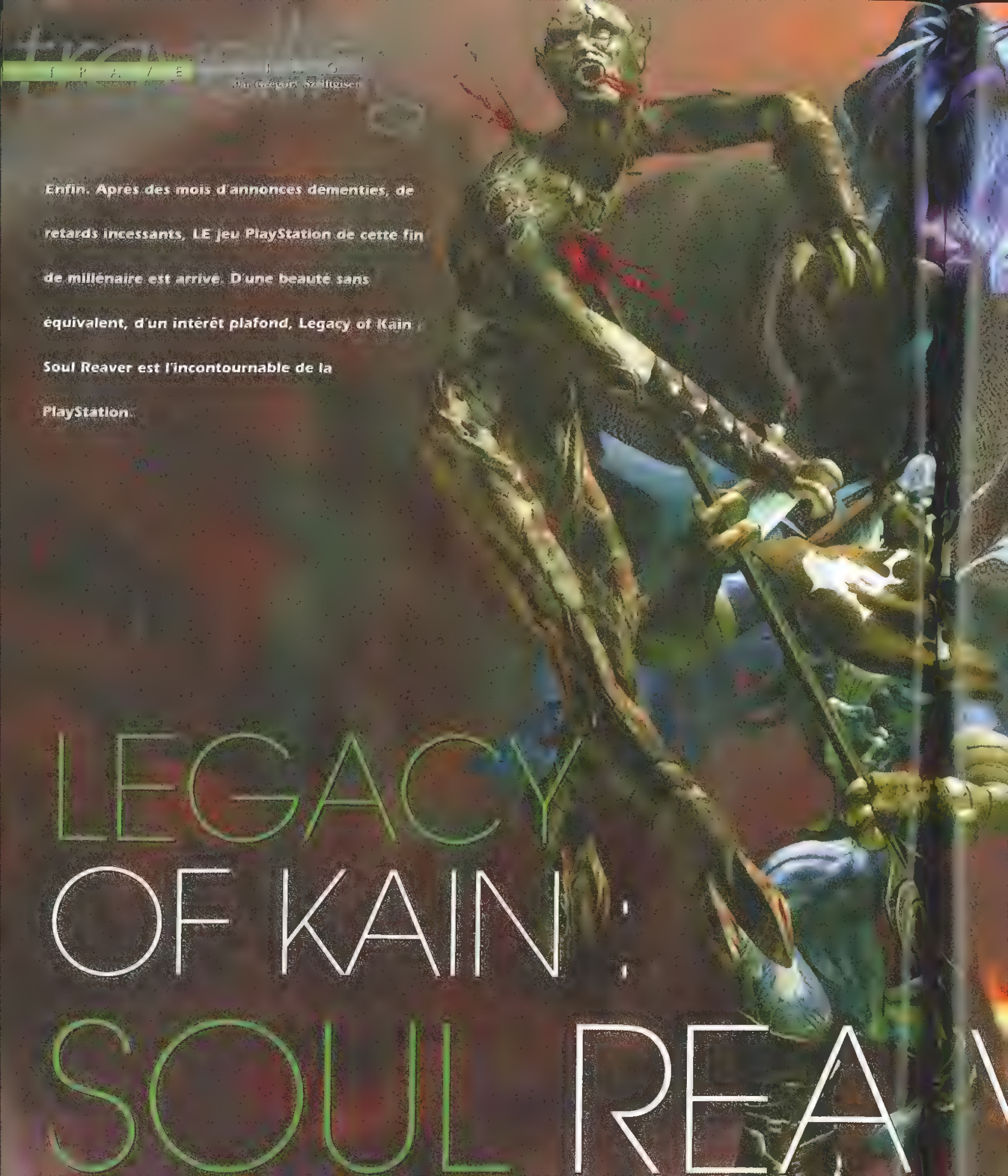
- 20 circuits en mode Aventure et Grand Prix
- 5 circuits en mode Battle + 2 caches
- 8 persos en course en mode Aventure, 6 en grand Prix
- 4 boss
- 4 systèmes de turbos
- 10 bonus d'attaque et de défense
- Possibilité de modifier les caractéristiques des karts selon trois critères : l'adhérence (les pneus), l'accélération (l'échappement) et la vitesse (le moteur)
- Jusqu'à 4 joueurs simultanément à l'écran, sans ralentissement dans l'animation
- Nombreux raccourcis cachés sur les circuits
- Pour le côté technique : système de zoom inédit permettant d'afficher les polygones des décors à différentes distances, sans aucun bug
- Compatible Dual Shock, Volant, NegCon, Joystick

Crash Team Racing
le jeu de la saison
karting



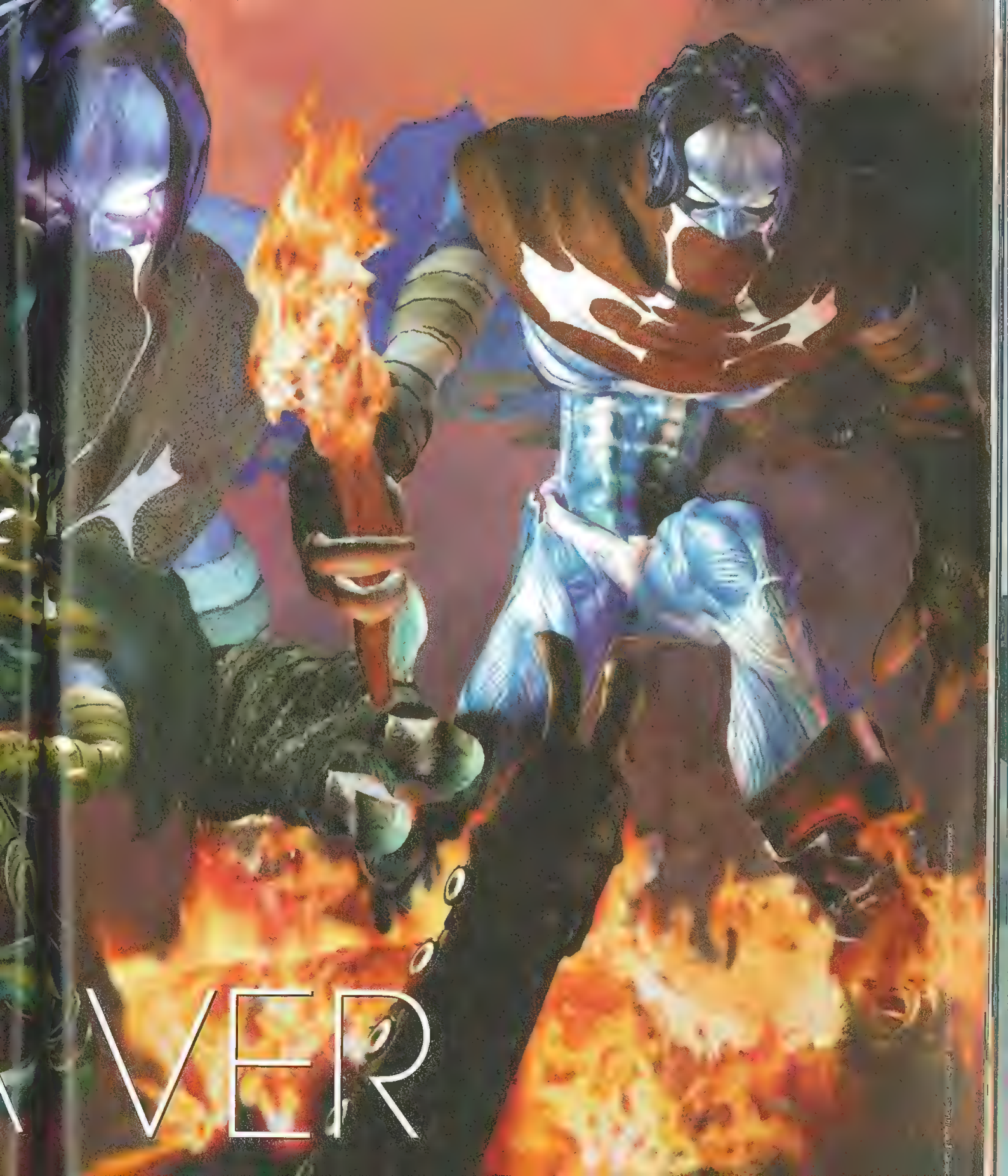
Sur la piste, un bouton pour accélérer





Enfin. Après des mois d'annonces démenties, de retards incessants, LE jeu PlayStation de cette fin de millénaire est arrivé. D'une beauté sans équivalent, d'un intérêt plafond, Legacy of Kain: Soul Reaver est l'incontournable de la PlayStation.

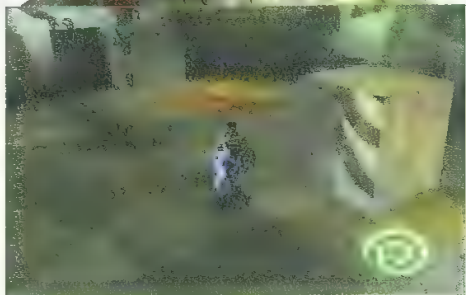
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



WOLVERINE



UN TITRE EXTRAORDINAIRE,
QUI POUSSE LA PLAYSTATION
AU-DELÀ DE SES LIMITES LES
PLUS ABSOLUES

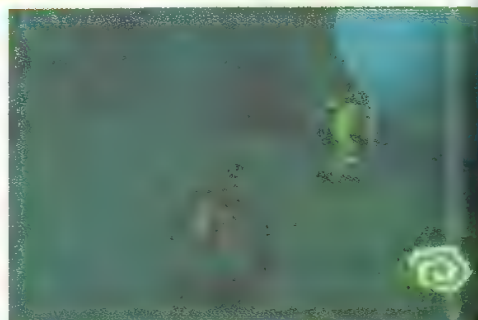


Beaucoup de puzzles nécessitent la reconstitution de fresques, en manipulant des cubes correctement

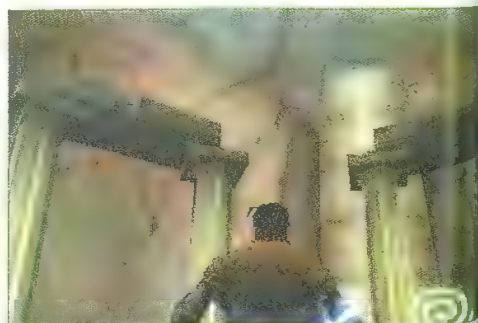
De Making of en Casting, de reportage en annonce de retard, Soul Reaver aura gouverné une attente passionnée à la rédaction. Le voilà enfin, et après l'avoir terminé en long, en large et en travers plusieurs fois, le verdict est sans appel : c'est la plus grosse déception qu'a connu le monde de la PlayStation. La réalisation, qui promettait tant, se révèle cahoteuse, la durée de vie est ridicule et l'ensemble du scénario prête au fou rire tant il est prévisible et classique. On n'est pas en avril ? Ah ! Dans ce cas, je retire ce que j'ai dit : Soul Reaver est le plus beau jeu jamais sorti sur une PlayStation, soutenu par un gameplay, un scénario et une réalisation exemplaires. Oh, de toute façon, je savais qu'on ne me croirait pas !

SURPRISE !

La note est sans surprise, on s'attendait depuis longtemps à mettre la main sur un des titres les plus ambitieux et les plus réussis de la PlayStation. Avant d'en dévoiler un peu plus, rappelons, une dernière fois, le scénario et le principe de ce titre extraordinaire. Vous incarnerez Raziel, le premier-né des lieutenants de Kain. Kain est un vampire, le premier d'entre eux. Sa vie fut gouvernée par des choix cruciaux qui ont conduit Nosgoth, le monde de Soul Reaver, à sa perte. Les humains ne sont plus qu'une poignée, vivant dans la terreur de ces prédateurs que Kain, Raziel et ses frères ont mis au pouvoir. Depuis plusieurs centaines d'années, en tant qu'ancien parmi les anciens, Raziel et les autres lieutenants ont évolué, petit à petit, devenant plus « divins ». Kain étant le plus ancien, c'est toujours lui qui développait de nouveaux dons. Jusqu'au jour où Raziel se vit donner des ailes, ce qui rendit son maître furieux. Damné, condamné à souffrir le martyr dans le Grand Vortex de Nosgoth, Raziel fut jeté au tréfonds d'un enfer aquatique, puis oublié de tous. Mais le temps de la vengeance est arrivé et vous mènerez cette



Les Sluagh sont couards. Ils n'attaquent qu'à deux ou plus, et le dernier vivant tourne toujours les talons pour fuir !



Beaucoup de passages sont cachés. N'hésitez pas à bien regarder dans chaque salle, vous découvrirez peut-être des choses intéressantes.



FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	EIDOS
DEVELOPPEUR	CRYSTAL DYNAMICS (E.U.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (3 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
ADRESSE	MA MACHOIRE EST OLIVETTE ET

MATIERE ET ESPRIT

Raziel est devenu un autre type d'immortel. Reconverti par une entité mystérieuse, il s'alimente non plus de sang mais d'âmes. De plus, sa réalité est désormais celle du plan spectral, la dimension dans laquelle errent les esprits. Mais il a le pouvoir de se matérialiser dans le plan des vivants, au moyen de certains conduits. De retour sur le Nosgoth matériel, Raziel s'engage dans la vengeance, dans une course au pouvoir et une lutte fratricide. Le scénario en lui-même, prolongation de certains événements qui ont eu lieu dans Blood Omen : Legacy of Kain, est un régal de découverte, d'ambiance et d'aventure. Vous découvrirez des personnages plus profonds que dans la plupart des jeux vidéo, des secrets sur un univers passionnant, une mythologie qui va vous accaparer pour longtemps. Par-dessus tout ça, vient cet extraordinaire principe de la dualité du monde : chaque lieu, chaque pièce, chaque couloir coexiste dans le plan matériel et dans le plan spectral. Légèrement différents de l'un à l'autre, les lieux que vous visiterez vous posent souvent des problèmes dont la solution se trouve tout simplement de l'autre « côté ». Vous devrez apprendre à penser en « 2 dimensions » ! Pour ce qui est du jeu, qui lui est en 3D, c'est techniquement que vient le premier coup. Ceux qui oseront dire que Soul Reaver n'est pas le plus beau jeu de la PlayStation n'ont décidément rien compris aux concepts de l'esthétique, de la beauté et même de l'art.

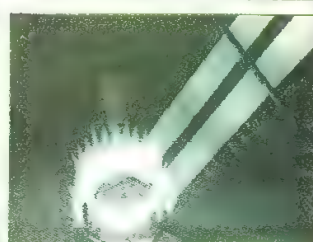
A SE DAMNER

Fantastique, magnifique, consternant de splendeur, Soul Reaver est, du début à la fin, d'une beauté graphique à s'en décrocher les rétines. Les textures sont hallucinantes, la modélisation des décors extraordinaire, et l'ensemble est affiché par un moteur 3D dont la performance, optimale, relègue n'importe quel autre au banc de joujou pour amateur de cubes virtuels. Quand on vous dira que Tomb



LES GLYPHES DE POUVOIR

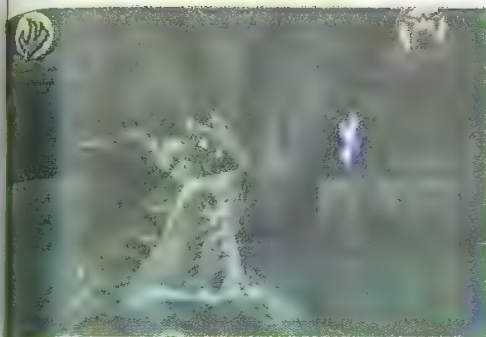
■ Les glyphes sont des sorts. Si leur fonction principale paraît avant tout destructrice, sachez que certains peuvent avoir des résultats autrement plus surprenants... Les photos qui suivent montrent la découverte du premier glyphe accessible : le glyphe de force.



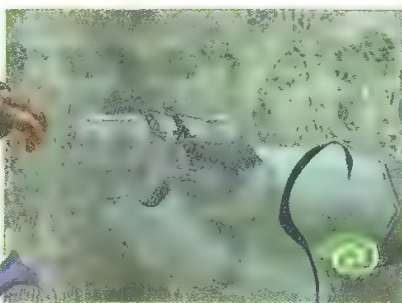
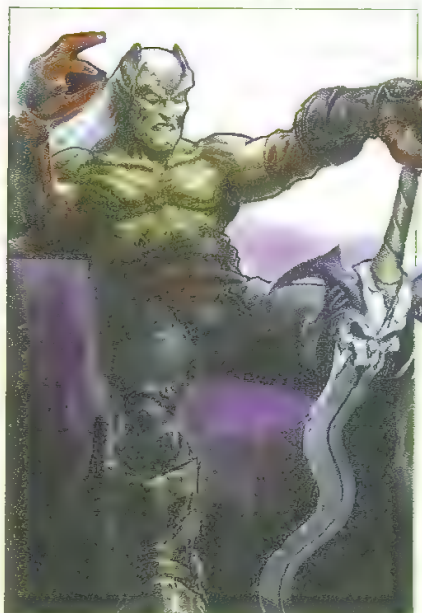
Après avoir abattu les trois colonnes réunies au centre de la pièce, la statue s'anime...

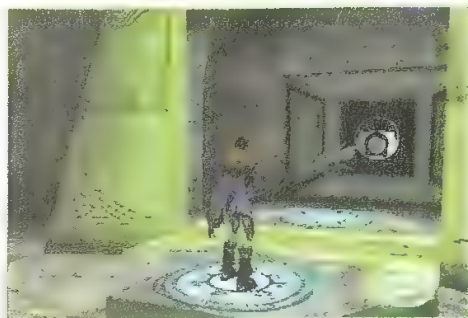
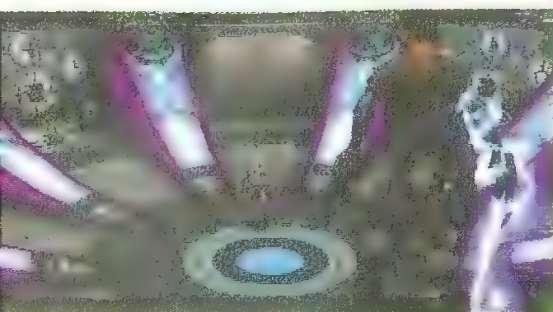


Le glyphe apparaît, vous pouvez vous en emparer. Chaque glyphe collecté augmente votre capacité magique.



Les humains, c'est ce qu'il y a de pire. Ils ont cru comme un dieu. À l'inverse, ils ont été foudroyés. Vous combattrez si vous le voulez.





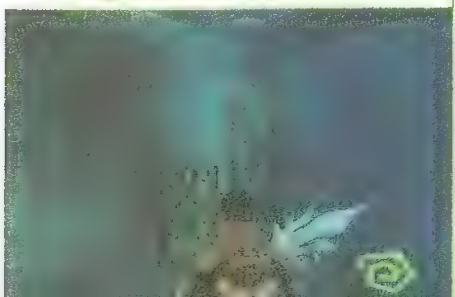
MATÉRIEL ET SPECTRAL

■ Les joueurs du jeu en ont assez de passer dans le plan spectral, mais ils ont un personnage exploitable. En jeu, c'est un véritable, c'est



C'est le premier jeu de la série que vous pouvez jouer en solo.

Pour le jeu, il faut passer dans le plan spectral et se le faire



Raider est techniquement ridicule, vous comprendrez pourquoi. Non content d'avoir ce moteur transcendant tous les autres rien qu'à l'affichage, Crystal Dynamics, les développeurs, l'ont doté d'effets spéciaux jamais vus auparavant. Pour commencer : le sempiternel écran de loading, bien que très réussi, n'apparaît qu'une unique fois. Tout le reste se déroule « on the fly », c'est-à-dire en lisant le CD pendant le jeu. Résultat, le monde immense de Nosgoth s'offre à vos yeux ébahis sans la moindre pause, sans une once d'attente. Ensuite, lorsque vous passez d'un plan à l'autre, le décor morphe en temps réel : les colonnes droites deviennent torturées, les éclairages passent au bleu-vert spectral, une simple fissure s'élargit jusqu'à devenir un porche ou bien encore un mur se creuse pour révéler des marches. Epoustouffant. L'ensemble des autres effets spéciaux est également présent, flammes, éclairage vacillant de la torche que vous portez, éclairs de l'épée Soul Reaver, etc. Plus classiques, mais toujours très bien réalisés. Reste les derniers critères techniques, eux aussi validés de main de maître : une animation sans faille, variée et réaliste, une musique d'ambiance qui change en temps réel suivant les scènes, des cut-scenes bien cadrées permettant d'apprécier les décors et narrer l'histoire avec efficacité, bref, un chef-d'œuvre de bout en bout.

UN JEU VIDÉO

Voilà qui honore déjà notre passion si créée. Soul Reaver repousse les limites de la création sur PlayStation, avec un gameplay novateur et parfaitement réglé. De fil en aiguille, vous hériterez de nouvelles capacités : possibilité de traverser les grilles dans le plan spectral, projectiles télékinétiques, résistance à l'eau, etc. A chaque nouveau pouvoir, de nouveaux lieux s'offrent à vous. Ainsi, on progresse régulièrement, toujours tenu en haleine par l'appât d'un nouveau pouvoir. Le jeu recèle également des passages cachés, des secrets facultatifs. Près d'un quart du titre est, en effet,



Un jeu de rôle qui peut servir de base à un jeu d'ambiance. Les directions intéressantes, il révèle un vampire embusqué

laissé à la discrétion des joueurs les plus acharnés, qui découvriront par là même de nouveaux sorts, de nouveaux éléments narratifs et tout un tas de petites choses pour joueur attentif. Au total, on peut estimer qu'il vous en coûtera une trentaine d'heures de jeu. Et lorsque vous serez parvenu à la fin, après l'ultime confrontation avec Kain, la plus grosse surprise vous attendra encore... Mais je n'en dirai rien. Et avant d'y parvenir, vous devrez passer par nombre de combats, de puzzles et d'énigmes qui sont un ravissement. Des puzzles, parlons-en. Leur difficulté tient à la façon de les résoudre et non à ce que vous



Vous rencontrerez Kain pour la première fois devant le symbole même de son empire : les Pylônes de Nosgoth



Raz de la

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L



Raziél est un personnage qui n'a pas fini de faire parler de lui !

Les fresques ont de quoi faire la fierté des artistes de l'équipe : elles sont extraordinaires !



devez faire. En effet, ce n'est pas le résultat recherché qui risque de vous échapper, mais la façon d'y parvenir. Certains de ces puzzles ont d'ailleurs plusieurs solutions ! Mais, d'une manière générale, il faudra vous creuser le crâne. Et, petit à petit, si au départ l'énigme globale vous échappera, au fur et à mesure de votre avancée, vous verrez se dessiner le pourquoi de vos actes. C'est alors que vous vous direz : « génial, en fait, ça fait ça, pour activer ceci, qui me permettra d'aller là » ! Pour la première fois, le joueur apprécie d'être confronté à une énigme car il ne se pose plus la question : « qu'est-ce que je dois faire ? », mais « comment vais-je faire ça ? », c'est là une différence fondamentale.

ACHETEZ-LE !

Si la plupart des joueurs auront quelques difficultés à parvenir au bout du chemin, et plus encore, en ayant exploré tous ses embranchements, Soul Reaver doit être joué. Il est incontournable. De nombreux détails forcent le respect et, pour une fois qu'on ne trouve pas de regrets majeurs, du genre : « c'est dommage qu'on ne puisse pas faire copain-copain avec les humains » ou bien « ils n'ont pas pensé à permettre qu'on rallume les torches éteintes », il serait dommage de ne pas profiter pleinement d'un titre aussi exceptionnel. Tout y est, jusqu'au moindre détail et je suis même certain qu'il m'en reste encore à découvrir. Ce que je vais faire de ce pas !

Ramassez tout ce qui peut servir d'arme. Cette torche peut aussi servir à s'éclairer...

LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER - 349 F

DES DÉCORS

9

Des décors extraordinaires, des ennemis fantastiques, des boss époustouflants.

ORIGINALITÉ

9

Un concept novateur, des puzzles motivants, un univers impeccablement représenté.

MUSIQUE ET SON

7

Le seul point du jeu qui ne soit pas au top. Les musiques sont un peu répétitives.

JOUABILITÉ

9

Extraordinaire, quoiqu'un peu complexe. Parfois, il est préférable de jouer à la croix.

DURÉE DE VIE

8

Pour en profiter pleinement, il faut tout explorer : environ 1/4 du jeu est facultatif.

TECHNIQUE

10

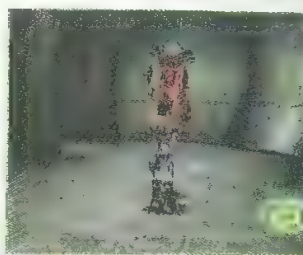
Comme la note : parfaite. On n'a jamais vu ça sur PlayStation.

LE COMPARATIF : BIEN MIEUX QU'UN TOMB RAIDER, ET PAS PRES D'ÊTRE MOINS BON QUE QUOI QUE CE SOIT.

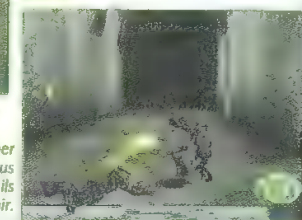
ALLONS CASSER DU VAMPIRE

■ Les vampires sont immortels, c'est bien connu. Par contre, ils ne sont pas invulnérables, et vous devrez trouver différents moyens d'achever ceux que vous aurez sonnés sous une pluie de coups, avant qu'ils ne se régénèrent et ne vous importunent de plus belle. ■

Le pal portatif est un de mes préférés. Efficace et facilement réutilisable.



Bien sûr, quand le soleil est de la partie, autant en profiter. Tout vampire qui passe au travers de ses rayons s'enflamme.



N'oubliez surtout pas d'absorber l'âme des empalés, même si vous êtes en pleine forme, autrement, ils pourraient revenir.



Soul Reaver, la buveuse d'âmes, est évidemment capable de régler son compte à un vampire. Elle le fait éclater en morceaux.



POUR QUEL PUBLIC ?

Pour tous ceux qui aiment se triturer le crâne, explorer, être libres et émerveillés par un univers crédible.

9

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

Legacy of Kain: Soul Reaver est un jeu d'action-aventure qui se déroule dans un univers gothique et macabre. Le joueur incarne Kain, un vampire qui se réveille après avoir été enterré pendant des siècles. Il doit explorer un monde souterrain rempli de secrets et de dangers, tout en luttant contre ses instincts sanguinaires. Le jeu est connu pour ses décors détaillés, ses ennemis créatifs et ses puzzles complexes. Bien que la durée de vie soit jugée moyenne, la qualité de l'expérience est élevée, ce qui explique sa note globale de 9.

Après avoir atteint le statut de série culte, X-Files continue d'envahir notre quotidien, en devenant un jeu vidéo.

L'occasion rêvée, pour les fans, d'incarner leurs héros préférés.

Enfin, presque.



Une K7 de vidéo surveillance sur laquelle vous pensez voir Mulder sur la gauche. Mais est-ce bien lui...

Le bureau de Mulder est un point névralgique où vous êtes fréquemment amené à vous rendre.



X-FILES

EDITEUR :
SONY C.E.
DISPONIBLE
EN SEPTEMBRE

Entre Fox Mulder, le lunatique obsédé par la disparition de sa sœur, les affaires non-résolues et Dana Scully, la scientifique pragmatique qui trouve toujours une explication rationnelle aux situations les plus étranges, les créateurs de X-Files ont imaginé un tandem parfait. Deux agents du FBI travaillant de concert pour faire éclater la vérité. Mais quelle vérité ? La présence d'extra-terrestre sur Terre ? L'existence d'un vaste complot fomenté par le gouvernement fédéral pour cacher on ne sait quel invouable secret aux yeux du peuple américain ? Difficile à dire, pour qui ne connaît pas les six saisons d'X-Files par cœur... Mais une chose est sûre : avec leur faculté à mettre en scène l'étrange, l'insolite et le surnaturel, Chris Carter et son équipe ont réussi un coup de maître : propulser une « banale » série télé au rang de véritable phénomène de société, vénérée par des millions de téléspectateurs à travers le monde. Ce succès planétaire a entraîné une exploitation marketing



Votre première rencontre avec Skinner scelle votre destin. Bienvenue aux frontières du réel...

de la « marque » X-Files sans commune mesure pour une série télé. Produits dérivés de tous types, film, musique... et maintenant jeu vidéo ! Ben, oui, fallait bien que ça arrive un jour. En fait, c'est Chris Carter himself qui a eu l'idée d'adapter son bébé en jeu, pensant que la série se prêtait bien à ce genre d'exercice de style. Et que ça pouvait lui rapporter plein de brouzoufs... Cependant, pour mener un tel projet à bien, encore fallait-il s'associer à un studio de développement capable de retranscrire, selon ses desiderata, l'univers d'X-Files sous forme « d'aventure interactive ». Cette lourde tâche fut confiée à Hyperbole Studios, une boîte réputée pour ses jeux d'aventure. Après avoir reçu un scénario d'une dizaine de pages écrit par Chris Carter, Hyperbole a débuté la conception du jeu. Première mission : « formater » le scénario pour l'adapter au jeu. Le résultat : une sorte de storyboard d'une cinquantaine de pages, qui allait servir de base de travail. Deuxième mission : le projet pre-

FICHE TECHNIQUE

GENRE ENQUETE POLICIERE

EDITEUR SONY C.E.

DÉVELOPPEUR HYPERBOLE STUDIOS (E.U.)

NOMBRE DE JOUEURS 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ 3

CONTINUES SAUVEGARDES

MEMORY CARD OUI

SON EN STÉRÉO

APRÈS UNE QUINZAINES DE JOURS, LA VÉRITÉ ON SE

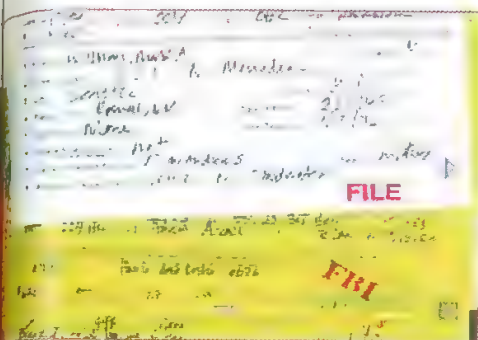
INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY

ING	Name:	Cook, Mark	
DOB	DOB:	10-26-60	
HT	Height:	6'-1"	Sex: male
WT	Weight:	150 lbs.	Race: caucasian
HL	Hair:	light brown	
EYES	Eyes:	blue	



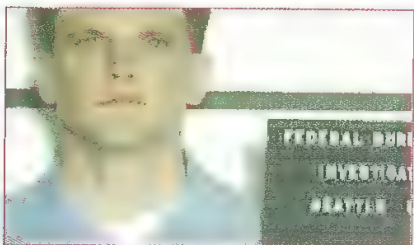
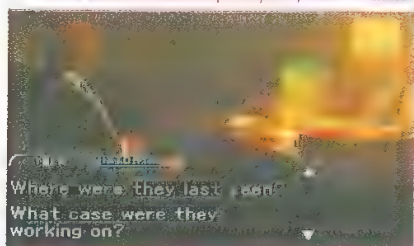
Field Notes

Schooling: BA, University of Arizona
Major: Criminology
Minor: Mechanical Engineering
Marital Status: Single



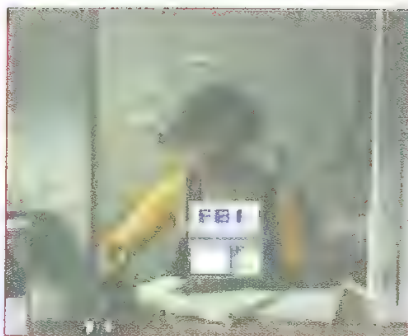
Au cours de votre enquête, vous devrez inspecter des tonnes de documents. Vous avez intérêt à aimer la lecture !

Même si vous avez le choix dans vos questions, vous devrez souvent toutes les poser pour pouvoir avancer.



Et, là, problème : la logique aurait voulu que David Duchovny et Gillian Anderson se chargent de cette besogne. Seulement voilà : non seulement, ils n'en avaient pas le temps (et s'ils l'avaient eu, imaginez un peu le cachet des deux stars !), mais ils n'en avaient surtout pas envie. Enfin... Gillian, de son côté, n'était pas spécialement réfractaire à l'idée de s'investir dans ce développement mais David, lui, y était complètement opposé ! Faut dire que, depuis quelques temps, la série commençait sérieusement à le gonfler. Alors, lui demander de revêtir encore une fois son costume de Mulder le rebutait au plus au point. Face à un tel problème, Chris Carter et l'équipe d'Hyperbole l'ont joué très fine : Fox et Dana ne seraient pas les héros du jeu, mais les victimes ! Pas bête, remarquez. Il suffisait de pondre une histoire où les deux agents se faisaient enlever au cours d'une affaire étrange et d'inventer un nouvel agent du FBI chargé de les retrouver ! Et hop, le tour est joué.

Partant de là, la mise en chantier du développement a débuté. Les studios de tournage de Vancouver ont été réquisitionnés, et les prises de vues se sont succédées pendant plusieurs semaines. Une équipe était chargée de filmer les décors et une autre, les protagonistes de l'aventure. Cette phase cruciale a nécessité une organisation millimétrée car, contrairement à un épisode de lambda de la série, la construction d'un jeu est beaucoup plus complexe. Chaque acteur doit, en

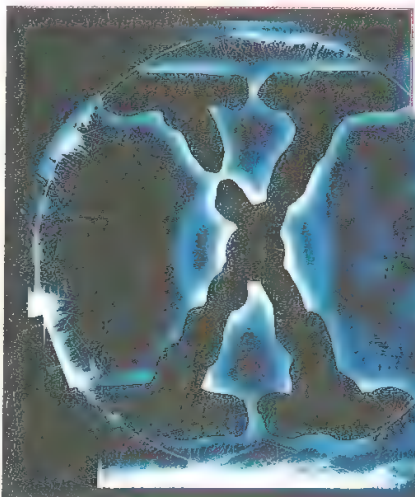


effet, tourner les scènes plusieurs fois, afin de coller à l'arborescence de l'enquête et aux choix du joueur. Le résultat : un titanesque patchwork composé d'une multitude de « mini-scènes » qu'il a ensuite fallu mettre bout à bout sans qu'aucune incohérence n'apparaisse ! Au final, X-Files propose plusieurs heures de vidéo, compilées sur 4 CD. Rien que ça...

MY NAME IS WILLMORE, CRAIG WILLMORE

Certains fans vont crier au scandale, en découvrant qu'un jeu portant le nom de leur série culte ne met pas en scène leurs deux acteurs fétiches. Ceux-là peuvent donc passer leur chemin. Car, au cours de l'aventure qui vous attend, Fox et Dana font une apparition qui ne doit pas durer plus de deux minutes ! Et encore, qu'ils s'estiment heureux. Car Duchovny n'aurait même pas dû être présent. Carter a dû certainement faire preuve de beaucoup de persuasion pour que l'acteur accepte de participer au projet. Enfin, bref, les deux agents du FBI font donc une apparition éclair lors d'une petite vidéo d'introduction et lorsque vous atteignez le dénouement de l'enquête. Entre les deux : que dalle ! Et c'est bien dommage, car à la place des deux sympathiques personnages, on hérite d'un héros aussi charismatique que mon poisson rouge et aussi marrant que l'homme à la cigarette ! M'enfin, c'est mon point de vue perso. Vous le trouverez peut-être cool et agréable à incarner. Moi, pas.

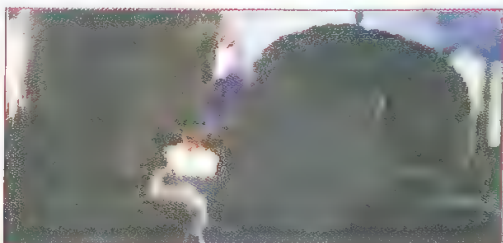
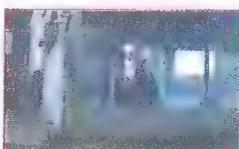
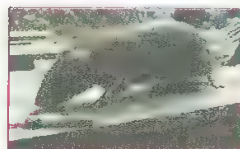
Le gus s'appelle Craig Willmore. Lui aussi bosse pour le FBI et se voit chargé de « l'affaire



HISTOIRE D'UNE DISPARITION...

■ Avant de débiter votre enquête, une petite séquence vidéo plante le décor. On y voit Mulder et Scully, qui débarquent devant un sordide entrepôt. Après avoir croché une serrure, les deux enquêteurs du FBI se retrouvent à l'intérieur. Rapi- de inspection des lieux, Mulder se penche sur une énigmatique poudre noire éparpillée sur le sol... Quand soudain, trois hommes surgissent dans le hangar et font feu sans sommation. Mulder et Scully se jettent au sol pour éviter les tirs. Puis une éblouissante lumière blanche envahit l'écran. Temps mort. Mul-

der se relève. Il est seul. Arme au poing, son regard intrigué semble fixer un détail... Fin de l'intro. Après cette entrée en matière, les questions se bousculent dans votre esprit. Quelle enquête a poussé Mulder et Scully à inspecter cet hangar ? Qui sont les hommes qui ont essayé de les abattre ? Et cette poudre noire, qu'avait-elle de particulier ? Sans parler de cette aveuglante lumière... Mais la question la plus importante est : les deux agents sont-ils encore en vie ? C'est ce qu'il vous faudra découvrir avant tout. Et si tel est le cas, où sont-ils passés ? ■

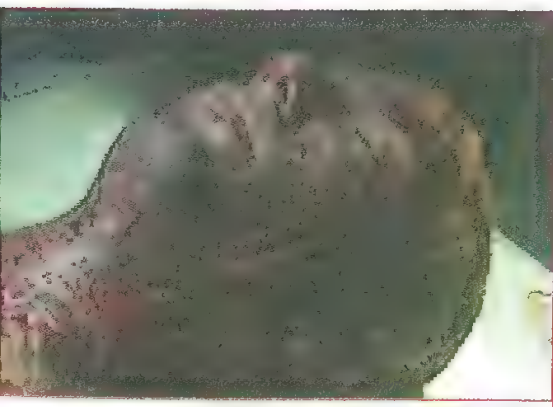
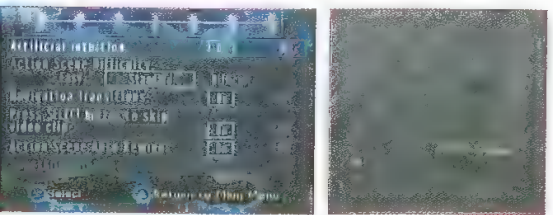




L'INTUITION ARTIFICIELLE

■ *X-Files* est un jeu difficile, parfois un peu tordu et il peut arriver que l'on soit bloqué. Dans ce cas, vous pouvez ponctuellement avoir recours à l'icône « d'intuition artificielle », matérialisée à l'écran par une icône bleue. Lorsqu'elle est activée dans le menu d'options, elle vous guide dans votre enquête. Soit elle vous montre un objet que vous

n'auriez pas vu là où vous vous trouvez, soit elle vous indique quelle est l'action suivante à effectuer (aller au labo, à votre bureau, parler à untel...). Mais attention, ne comptez pas systématiquement sur cette aide. Elle ne fonctionne qu'à certains endroits et vous devrez parfois vous débrouiller tout seul, comme un grand ! ■



Mulder et Scully ». Sa mission : retrouver les deux zigotos qui ont disparu depuis trois jours sans donner de nouvelles à leur supérieur, Skinner. Après un petit briefing avec ce dernier, Willmore n'aura de cesse de jouer les fins limiers, pour collecter des indices, pièces à conviction et autres pistes sérieuses qui pourront le mener aux deux agents évaporés dans la nature. Pour ce faire, la méthode est simple et se résume en quelques mots : parler, observer, réfléchir, prendre des notes, utiliser ses méninges et ne faire confiance à personne (le jeu ne s'appelle pas *X-Files* pour rien !).

UNE RÉALISATION HI TECH

Au cours de vos investigations, l'action oscille sans cesse entre phases passives et phases actives. Pour faire simple, lorsque vous parlez à quelqu'un, par exemple, ou que vous arrivez dans un nouveau lieu, soit vous assistez en spectateur à des vidéos, soit vous vous déplacez image par image dans des décors selon une vue à la première personne (un bon sens de l'orientation est d'ailleurs requis car on a vite fait de se paumer !). A l'usage, le mix entre ces deux procédés fonctionne à merveille, tant la réalisation est impeccable. Selon les situations, l'action zappe d'une phase à l'autre avec naturel, ce qui procure un sentiment total d'immersion dans l'univers *X-Files* de l'aventure. Cette technique, conçue par Hyperbole Studios, s'appelle « Virtual Cinema » et ne saurait souffrir aucune critique... Enfin,



Dans certaines occasions, vous devrez choisir le ton avec lequel vous souhaitez répondre à votre interlocuteur.



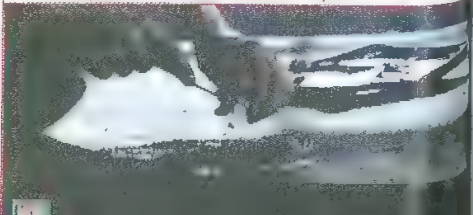
pour peu que l'on accroche aux enquêtes policières tordues, mises en scène sous forme de film interactif ! Car ce genre à ses limites, et ceux pour qui jeu vidéo rime avec totale liberté de mouvement et action trépidante vont rester sur leur faim.

Autant vous mettre en garde tout de suite. Pour mener à bien votre enquête, vous devrez sans cesse procéder à l'interrogatoire en profondeur de toute personne rencontrée en la matraquant de questions, inspecter chaque lieu dans ses moindres recoins à la recherche du plus petit indice (sans quoi vous seriez complètement bloqué), passer outre les temps morts assez nombreux et les fastidieuses séquences de lecture des documents glanés à droite à gauche. Mais surtout, vous devrez composer avec l'aspect « dirigiste » inhérent au genre ! Votre liberté de mouvements est, en effet, très limitée. Vous ne pouvez pas me-



Willmore adore montrer sa carte du FBI, dès que l'occasion se présente. C'est son côté égocentrique agaçant...

La collecte d'indices est parfois minutieuse. N'en ratez pas un seul, vous seriez alors bloqué

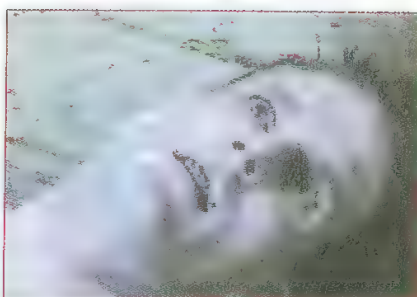


ner
vous
Non,
et M
me ç

N'ai p
Il im
aimez
allez
de re
traver
à pet
piège
vous
périll

B
corre
héros

X-FI
DE CA
8
ORIGI
5



L'appareil photo sert de temps en temps, comme ici pour shooter une plaque d'immatriculation.

ner votre enquête en parcourant la piste que vous avez flairée ni en suivant votre instinct. Non, le cheminement qui vous mènera à Scully et Mulder est linéaire et pré-établi. C'est comme ça et vous n'y pouvez rien.

Maintenant, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit. X-Files est loin d'être un mauvais jeu ! Il impose simplement ses règles. Car si vous aimez les enquêtes policières complexes, vous allez être servi. Le scénario « à tiroirs » ne cesse de rebondir et d'emprunter des chemins de traverse. Les pièces du puzzle s'assemblent petit à petit avec une cohérence sans faille et les pièges ne manquent pas (à ce propos, lorsque vous sentez qu'une situation devient un peu trop périlleuse, passez par la case sauvegarde...).

Bref, même si, selon moi, Willmore ne correspond pas à l'idée que l'on peut se faire du héros idéal, l'aventure dans laquelle il vous

embarque a de quoi vous tenir en haleine durant de nombreuses heures. En sa compagnie, vous prendrez plaisir à éviter les embûches, à questionner les nombreux témoins et à démasquer les traîtres... Mais attention, vu qu'X-Files est un jeu très difficile, vous allez en baver, avant de lever le voile sur l'étrange disparition de Fox et Dana et de faire éclater la vérité au grand jour. Mais qu'importe, vous avez tout votre temps. Ça fait maintenant six saisons que la série nous cache « sa » vérité, alors ne comptez pas trouver celle du jeu en deux temps trois mouvements...

LES PETITS PLUS...

Pour finir sur une bonne note, il convient de souligner deux, trois petits détails bienvenus qui finiront peut-être de convaincre les sceptiques. Tout d'abord, sachez qu'X-Files propose des vidéos d'une incroyable qualité, à tel point que l'on pourrait presque comparer leur rendu à celui d'un épisode télé ! Je ne sais pas comment ils se sont débrouillés chez Hyperbole, pour faire cracher un truc pareil à la PlayStation, mais ça calme ! D'autre part, au rayon des bonnes surprises, il faut également noter la présence, en guest star, de nombreux acteurs issus de la série. Skinner, l'homme à la cigarette, « X », Frohike, Byers, Langley et quelques autres... Un tel casting devrait quelque peu calmer les ardeurs des fans, énervés par l'absence remarquée de Mulder et Scully. Enfin, dernier point capital, les doublages de toutes les voix off sont en français et certains ont même été assurés par les acteurs qui officient pour la série !



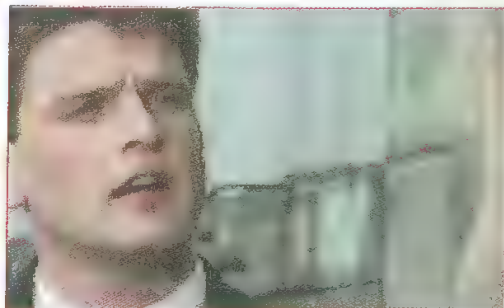
LE MATOS DU PARFAIT ENQUÊTEUR

■ Comme tout agent du FBI qui se respecte, Willmore possède une panoplie impressionnante d'engins hi tech, pour l'épauler dans son enquête ! Il pourra donc compter sur son organizer (un Newton d'Apple, pub !), essentiel pour se déplacer de lieu en lieu, grâce à la carte, et pour lire les mails, un téléphone portable (Nokia, repub !), un flingue, une paire de menottes, un passe-partout

pour crocheter les serrures, un kit pour recueillir des indices, une lampe torche, un appareil photo (Fugifilm), des jumelles et des lunettes de vue nocturne ! Pour compléter le tout, Willmore ne sort jamais sans sa carte du FBI, son dossier où il compile tous les documents glanés au fil de l'enquête et, enfin, les précieux indices qu'il récupère durant son investigation. ■



UNE ENQUÊTE QUI REQUIERT BEAUCOUP DE MINUTIE ET DE PATIENCE.



POUR QU'EL BUREAU ? Ceux qui pensent que la vérité est ailleurs et les fans d'enquêtes policières complexes.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

6 Les règles sont simples et les indices sont nombreux. Le scénario est complexe et les personnages sont bien développés. Les vidéos sont d'une qualité remarquable. Les doublages sont de qualité. Les décors sont très intéressants. Les personnages sont bien développés. Les règles sont simples et les indices sont nombreux.

X-FILES - 369 F

DE VIGN

8

4 CD blindés de séquences vidéo d'excellente qualité !

ORIGINALITÉ

7

Le scénario est assez complexe et l'esprit de la série respecté.

MUSIQUE ET SON

8

Musique d'ambiance et doublages de qualité (on retrouve certaines voix de la série).

JOUABILITÉ

6

Les menus sont bien pensés, mais on est parfois désorienté dans les décors fixes.

DURÉE DE VIE

7

L'enquête est longue et les indices parfois bien cachés. Sauvegardes indispensables.

TECHNIQUE

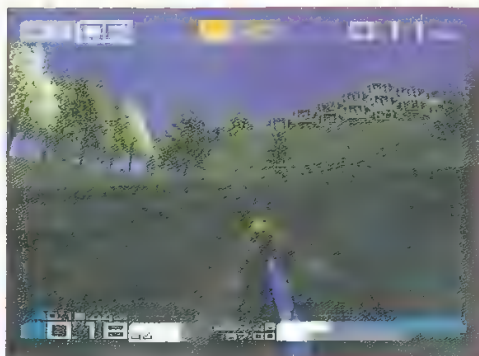
7

Les vidéos sont impeccables. Par contre, certains décors font un peu « cheap ».

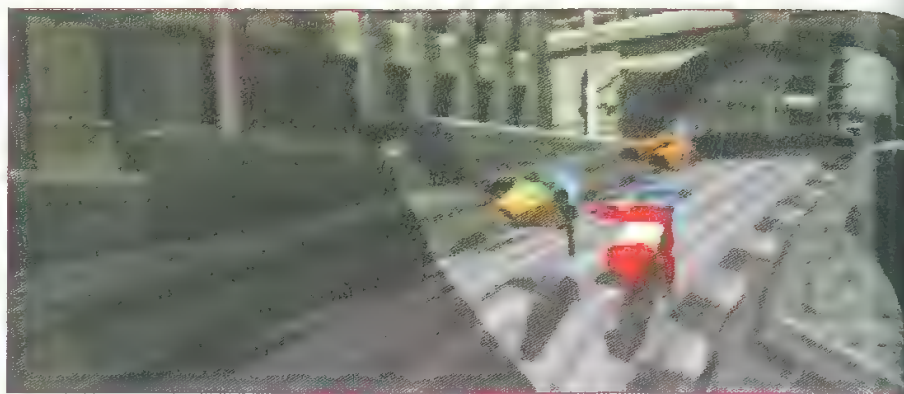
LE COMPARATIF : UNIQUE EN SON GENRE SUR PLAYSTATION, X-FILES N'A PAS DE RÉELLE CONCURRENCE.

Trois ans après le dernier volet, WipEout revient. Une version techniquement très aboutie qui se destine avant tout à ceux qui ne connaissent pas le titre.

Y en a-t-il encore ?

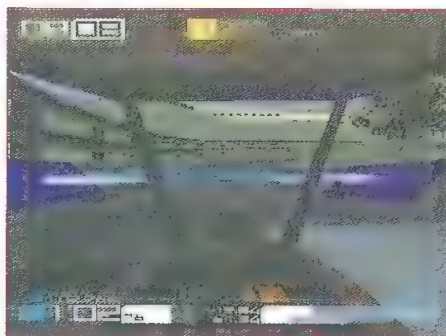


La vue extérieure, un classique indémodable et surtout bien pratique.

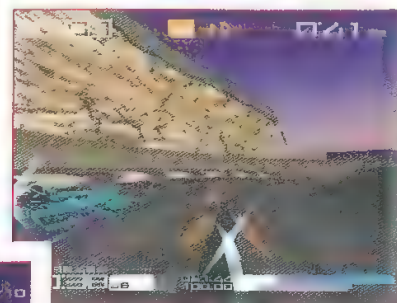


WIP3OUT

EDITEUR : PSYGNOSIS - DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 99 - [HTTP://WWW.PSYGNOSIS.CO.UK/](http://WWW.PSYGNOSIS.CO.UK/)



Des check points parsèment le parcours. Ne pas les franchir à temps revient à échouer et terminer dernier !



Une fois la jauge de puissance à cet endroit (voir photo), votre Dual Shock tremble et vous effectuez un super départ.

LECHE TECHNIQUE

GENRE	COURSE
EDITEUR	PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR	PSYGNOSIS (ANGLETERRE)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 2/4 EN LINK
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	AUCUN
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE	LE PRINCIPE EST TOUJOURS



bu
vie
tio
qu
uni
val
ans
le t
ne
étr
fa
qui
vite
bon
195
Co
épo
Le
con
réa
titr
entr
la P
que
Ben
mor
de



LES VAISSEAUX DE WIP3OUT

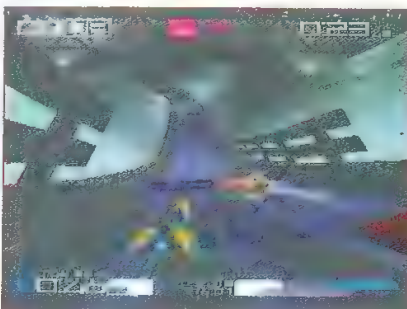
■ Quatre vaisseaux au choix seront ici disponibles. Une fois n'est pas coutume dans un WipEout, ils sont tous maniables. On peut donc sans complexe et sans crainte s'emparer au plus vite d'un des plus rapides pour délayer les tortues de la piste. ■



grands noms de la scène techno alors en pleine ascension en Europe, WipEout allait se créer une identité forte que peu de jeux peuvent prétendre posséder. N'a pas du charme qui veut, comme je me le disais ce matin en regardant le miroir... C'est d'ailleurs bien dommage.

À LA MODE, À LA MODE...

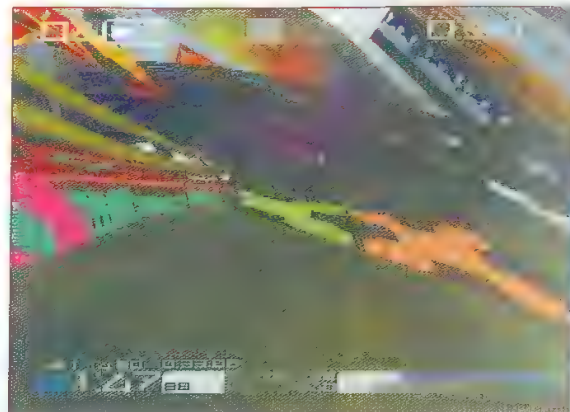
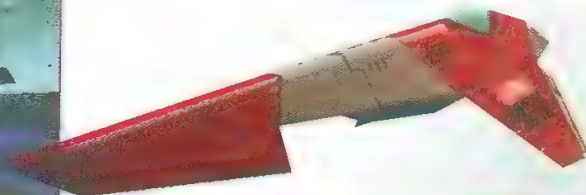
1,5 million d'exemplaires du premier WipEout plus loin, l'éditeur britannique Psygnosis, alors au meilleur de sa forme, vit rapidement l'opportunité de donner une suite au best-seller. À la fin de l'année 1996, WipEout 2097, aussi appelé WipEout XL outre-Atlantique, voyait le

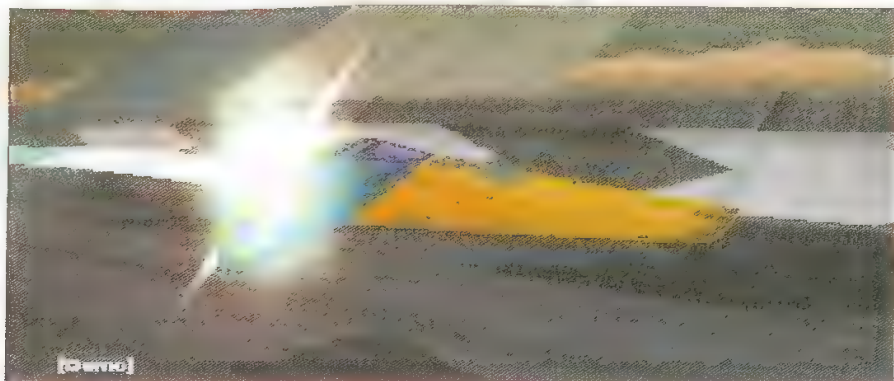


Un ennemi dans le collimateur :
Il ne vous reste plus qu'à presser la détente.

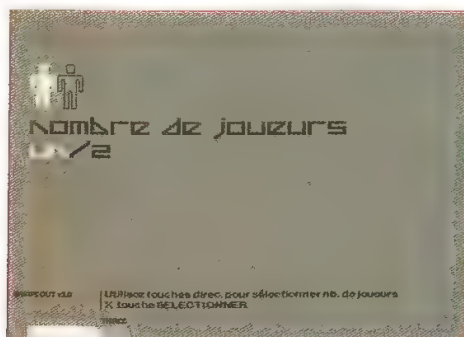


C'est un titre qui reste attaché aux tout débuts de la PlayStation. WipEout. On s'en souvient encore, l'air nostalgique, entre un Destruction Derby, un Ridge Racer et un Rayman. Ce qu'on en retient : des sensations de vitesse uniques ! Pas un titre ne peut prétendre avoir rivalisé avec WipEout. Aujourd'hui encore, quatre ans après la sortie du premier volet, et alors que le troisième débarque en magasin, pas un seul jeu ne parvient à nous procurer ces sensations étranges, vertigineuses parfois jusqu'au malaise. Il faut avoir le cœur bien accroché pour tirer la quintessence d'un WipEout car ici, le terme de vitesse prend tout son sens. Il faut dire que l'élaboration du premier WipEout a commencé en 1994. Psygnosis, filiale en quelque sorte de Sony Computer Entertainment, possédait déjà à cette époque les schémas techniques de la PlayStation. Le but du constructeur était alors simple : confier à la talentueuse équipe de Psygnosis la réalisation d'un titre techniquement bluffant, un titre qui, d'entrée de jeu, creuserait un fossé entre les générations de consoles précédentes et la PlayStation. Un jeu politique et stratégique en quelque sorte. Pourtant, bien plus qu'un simple Benchmark (programme destiné à faire la démonstration de la puissance technique d'un ou de plusieurs processeurs), Psygnosis parvint à créer un titre sans équivalent. Avec le concours de Designers Republic et la participation de

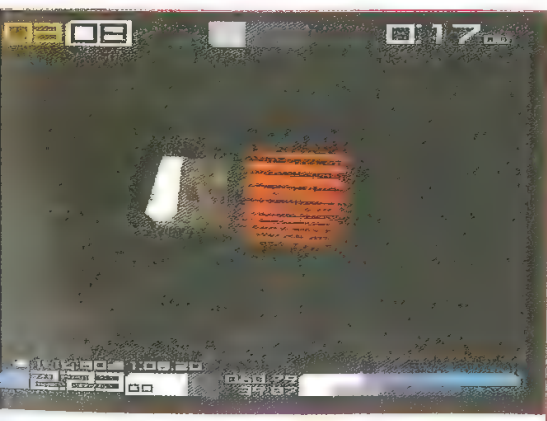




En vue subjective, mieux vaut avoir son quatre heures bien accroché. Ames sensibles s'abstenir.



Des menus particulièrement dépouillés, très design.



jour. Une fois encore, l'indéniable maîtrise technique des Anglais propulsait le titre au top des charts de ventes sur fond de musique techno, grâce à The Prodigy, Underworld ou The Chemical Brothers. Un an après, WipEout 2097 passait tranquillement en Platinum. Depuis, plus rien, si ce n'est alors le long déclin de Psygnosis qui, à la fin de l'année 1996, pouvait être considéré comme l'éditeur vedette de la PlayStation. Destruction Derby 2 (développé par Reflections, à qui l'on doit le récent Driver) caracolait aussi en tête des meilleures ventes de jeux. Formula One'97, toujours du même éditeur, se hissait dans le même temps parmi les dix meilleures ventes historiques de la PlayStation en Europe, accompagné du premier Formula One. Alors qu'on attendait impatiemment un WipEout 3 et un Destruction Derby 3 pour la fin d'année 1997, rien. Ou plutôt, une gamme de nouveaux produits dont les lancements seront étalés sur la période 97/98. On se souviendra de Overboard, G-Police, Colony Wars, Rascal, Newmann Hass, Monster Trucks... Plus récemment, seul l'étonnant Rollcage aura permis à l'éditeur de briller à nouveau. Une fois encore, à la veille de l'an 2000, le salut salvateur pourrait bien venir d'un titre auquel Psygnosis doit beaucoup : Wip3out, ainsi orthographié pour WipEout 3.

LE RETOUR DU RETOUR DU RETOUR

Quelques secondes à peine après avoir lancé le CD de Wip3out, on éprouve un étrange sentiment de déjà vu. Une intro en images de synthèse haut de gamme vient vous mettre dans l'ambiance alors que les menus de jeu sont résolument technoides. Le design des WipEout poussé à l'extrême, en quelque sorte, avec un habillage totalement dénué, à certains égards, de toute

éléments graphiques des menus de jeu tant ils sont nus. Mais nus ne veut pas dire nuls. On retrouve vite ses marques, surtout lorsqu'on commence à prendre les commandes. Après avoir choisi l'un des quatre vaisseaux disponibles en tournoi, on peut commencer sa partie en niveau Vector. À l'analogique, le Dual Shock étant parfaitement géré dans ce soft. Un vaisseau, jusqu'à 11 adversaires (on peut paramétrer le nombre d'opposants via les options), des bonus d'armement et de vitesse disséminés sur les pistes et des sensations mama mia ! En vue subjective, c'est le retour du goûter assuré ! Une fois encore, tout va vite, très vite, presque trop vite parfois. Le but reste le même, arriver en tête de ces courses à grande vitesse. Toutefois, la division Vector est, pour qui connaît WipEout, une formalité, un simple entraînement qui ne durera pas plus de trente minutes. Il faudra, cela va sans dire, terminer en tête de la catégorie Vector pour espérer aller plus loin. Les choses sérieuses commencent en Venon où là, tout se complique subitement. Entre la classe Vector et la Venon, un gouffre de différences ! Là, vos ennemis seront particulièrement agressifs et vous n'aurez plus le droit à l'erreur ! Une chose est sûre, les joueurs les moins patients, les moins persévérants, abandonneront rapidement à ce stade. Pourtant suivent d'autres classe dont la célèbre division Rapier. Pourtant, le mode tournoi constitue le principal challenge des WipEout. Avis donc aux amateurs. Quant aux autres, ils auront l'occasion de découvrir d'autres modes de jeux plutôt sympas, à commencer par le nouveau mode deux joueurs.

DE RARES INNOVATIONS

Parmi ces modes, on trouvera donc la course unique (il faut gagner en tournoi pour avoir accès à toutes les pistes), les défis, le contre-la-montre sans EPO, le mode éliminatoire dans lequel il s'agit d'abattre un nombre donné d'adversaires (jusqu'à 99) et, bien entendu, un mode de jeu deux joueurs dans lequel on peut séparer l'écran en deux parties verticales ou horizontales selon ses préférences. En somme, rien de foncièrement original. Le mode deux joueurs sur un écran unique est le bienvenu, toutefois, l'idée ne révolutionne pas le genre. On s'amuse plus, du moins si votre adversaire est au niveau. Une fois que l'on s'est essayé à quelques dizaines de courses, dans les différents modes de jeu, dans plusieurs divisions, on en vient à se poser la question essentielle : qu'apporte véritablement cette suite ?



Pour

mèn
flan
niqu
sur
ses
sur
croi
futu
Bene
mod
utilis

Suite

De l'

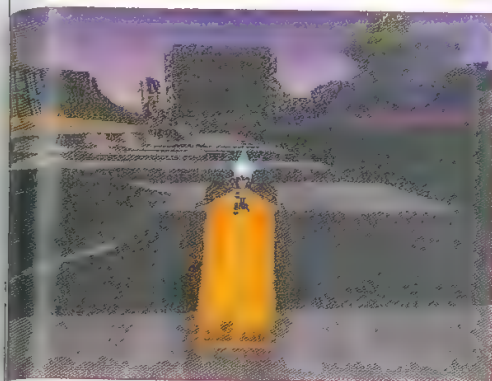
WIP

DESIGN

8

ORIGIN

Une vue arrière, bien pratique pour savoir où poser ses mines.



Pour espérer finir la course en entier, il faudra aussi passer par ces zones de régénération.



Tout d'abord, et parce que c'est là l'origine même des WipEout, ce jeu est une époustouflante démonstration de maîtrise de la technique. Psygnosis, pionnier de la programmation sur PlayStation, prouve quelque cinq ans après ses débuts que les arcanes de la programmation sur PlayStation n'ont plus de secret pour lui. À croire que ce nouvel opus de la saga de courses futuristes est, une fois encore, une espèce de Benchmark. Comprenez par là que l'ajout du mode deux joueurs, allié à la haute résolution utilisée ici, nous en met certes plein la vue mais



Suite à une volée de missiles, on s'envole étrangement. De l'art, m'sieur !



Les éternelles bandes de vitesse de WipEout. Grâce à celles-ci, vous pourrez subitement accélérer.

n'apporte pas grand-chose. Bien sûr, c'est la première fois qu'on pourra jouer à deux simultanément sans avoir besoin du câble link. Un câble link qu'on pourra d'ailleurs utiliser pour jouer jusqu'à 4 à ce WipEout là. Mais cela ne concerne qu'une minorité de joueurs : celle possédant ledit câble link (introuvable ou presque), deux jeux, deux télévisions, deux PlayStation etc. Le mode deux joueurs, quant à lui, s'avère extrêmement convivial, d'autant plus qu'il est possible de choisir le sens dans lequel l'écran se divise : largeur ou hauteur ? Maintenant, WipEout reste étrangement semblable à lui-même. Les nouvelles armes ne révolutionnent pas le concept et les pistes non plus. Cela dit, les sensations sont toujours présentes, toujours uniques. Incontestablement, WipEout ne possède aucun concurrent. Même les titres désirant copier le concept, Killer Loop, de Crave Entertainment en tête, ne rivalisent pas un seul instant. Alors, que penser de ce Wip3out ?

Tout d'abord, pour ceux qui ne connaissent pas le genre, qui n'ont jamais essayé un WipEout alors que le 2097 est en Platinum, pour ceux-là, Wip3out est un indispensable. On ne peut pas prétendre connaître la PlayStation et ne pas avoir expérimenté les sensations procurées par ce titre. Maintenant, si la technique ce n'est pas trop votre truc, si vous connaissez d'ores et déjà WipEout, ce nouvel épisode ne vous fera pas le même effet. Une étrange impression de « déjà vu » risque alors de s'emparer de vous. Néanmoins, la maîtrise technique est impressionnante, le jeu reste sans équivalent. Que demande le peuple ?



Un mode deux joueurs en vertical toujours aussi rapide et vraiment amusant.



POUR DUEL PUBLIC ?

Pour les fanatiques de vitesse pure et pour tous ceux qui n'ont jamais touché un WipEout

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

Wip3out, c'est un WipEout. Rien de plus. Trois ans après le dernier épisode, ce WipEout exploite parfaitement les capacités de la PlayStation et nous procure des sensations uniques. Wip3out n'a aucun concurrent. C'est aussi ce qui le rend exceptionnel.

WIP3OUT - 349 F

DESIGN

8 Un travail unique de Designer Republic pour un jeu qui en jette. Décors sublimes.

ORIGINALITÉ

3 WipEout fidèle à lui-même avec l'ajout du mode deux joueurs.

MUSIQUE ET SON

8 Comme à l'habitude, des grands noms de la scène techno ont participé à la création de la B.O.

JOUABILITÉ

6 Il faudra un temps d'adaptation pour contrôler les aérofreins. Le jeu est assez difficile.

DURÉE DE VIE

7 En tournol, le jeu devient rapidement très difficile. Il faudra être persévérant.

TECHNIQUE

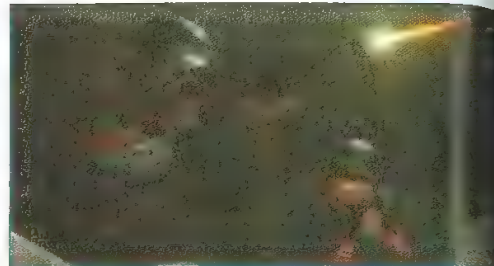
8 De la haute résolution, une animation ultra rapide et ce même à deux joueurs.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE WIP3OUT 2097, MOINS BON QUE WIP3OUT 2097

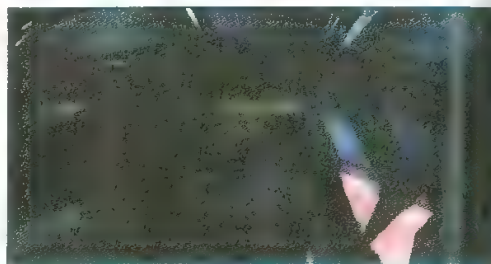
Le futur est sombre, très sombre... Si sombre qu'on a du mal à voir plus loin que le bout de son nez. Les quelques efforts des programmeurs n'y changeront rien. Le moteur 3D de G Police 2 a pris un sacré coup de vieux. De quoi décourager les fans de la première heure.



Depuis le premier G-Police (nous étions en 2097), les choses n'ont pas vraiment évolué. La situation s'est même carrément aggravée. La ville de Calisto est toujours en proie à un taux de criminalité exponentiel. Tss, comme si cette foutue pollution qui gangrène les voies respiratoires de la population ne suffisait pas ! Le grand banditisme est devenu une véritable industrie, composée de puissantes corporations concurrentes qui contrôlent tous les secteurs d'activité de cette mégapole inhumaine et organisent nos vies misérables. Et le gouvernement dans tout ça, me direz-vous ? Les dirigeants ne savent plus à quels saints se vouer face à cette explosion de violence. Ça fait un bon bout de temps maintenant que nos têtes pensantes se sont compromises avec cette hydre maffieuse que rien ne semble pouvoir arrêter. Il y a tellement d'enjeux financiers. Impuissantes, débordées, sans ressources, les forces de la G-Police accusent chaque jour de lourdes pertes et éprouvent de plus en plus de difficultés à maintenir l'ordre et à assurer la sécurité des citoyens. Serve and Protect, cette devise paraît bien désuète car, aujourd'hui, il s'agit principalement de survivre aux assauts sournois des innombrables gangs. Pourtant, il reste un ultime recours pour mettre fin à ce chaos : solliciter

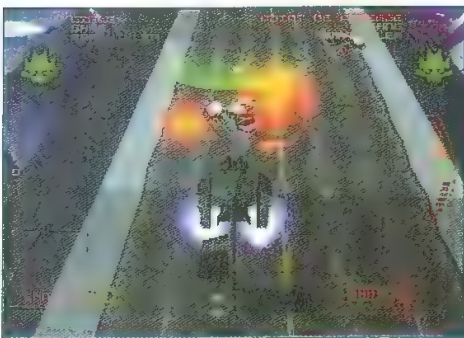


A l'instar du premier volet, G-Police 2 propose des effets pyrotechniques réussis.



EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 99

G-POLICE 2



Les structures apparaissent au dernier moment. Le clipping est vraiment trop prononcé.

les services du bataillon de Marines du Colonel Marmo (quel drôle de nom !). L'avenir de Calisto et de ses habitants est maintenant entre les mains de la police et de l'armée ! A la grâce de Dieu !

ÇA COMMENÇAIT BIEN...

Dès l'intro, le décor de cette « simulation » d'hélico futuriste est planté. Difficile, en effet, de ne pas avoir envie de jouer à ce deuxième volet après une telle cinématique. On y voit tout le désarroi des membres de la police gouvernementale pris dans le feu ennemi. Le tout filmé de façon dynamique, à la manière d'un reportage télé. Des scènes d'un réalisme époustouflant tant les expressions et les mouvements des protagonistes sont naturels. La marque de fabrique des développeurs de Wheelaus, en quelque sorte. Malheureusement, une fois aux commandes de son hélicoptère de combat, on déchantait assez rapidement. Une vraie douche écossaise. Techniquement, c'est indéniable, G-Police 2 déçoit. Le moteur 3D ressemble comme deux gouttes d'eau à celui du premier opus (modélisation et effets graphiques identiques). Si, il y a deux ans, on pouvait encore faire preuve d'indulgence et

FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE TIR
EDITEUR	PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR	PSYGNOSIS (ANGLETERRE)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	DOLBY SURROUND
ADAPTATION	ON MAINTIEN LES PROBLÈMES



gro
ne
gro
ne
clipp
affic
pou
de p
« V
fer l
loint
pas
grat
poin
chin,
« tec
coup

C
ces c
fond.
moins
elle n
se de
sion
tives
sion (C
en p

G-P
DESIGN
5
ORIGIN



G-Police 2 réside dans l'aspect non linéaire des objectifs. En cours d'opération, il arrive souvent que vos supérieurs vous contactent pour changer les ordres de mission. Ça met un peu la pression. Autre « plus » appréciable, ce nouvel opus joue à fond la carte de la variété en mettant à votre disposition de nouveaux moyens de destruction. Non seulement vous aurez accès à 10 nouvelles armes mais vous pourrez piloter 4 véhicules en plus de l'hélico de base : un avion anti-tank, une voiture blindée, un poulet mécanique inspiré du robot ED 209 de Robocop et, pour finir, un vaisseau spatial pour les phases se déroulant dans l'espace. Enfin, les développeurs ont amélioré de manière significative le contrôle du Havoc. Les commandes sont nettement moins sensibles, la sélection des armes ne nécessite plus de combinaisons de touches « acrobatiques » et il est dorénavant possible d'effectuer des mouvements latéraux. Malgré ces quelques points positifs, comme nous le disions plus haut, les faiblesses du moteur 3D sont si grossières qu'on en perd toute motivation.

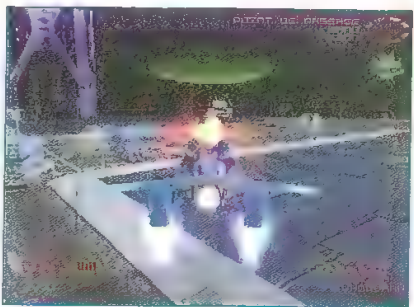


UNE FAUSSE BONNE IDÉE

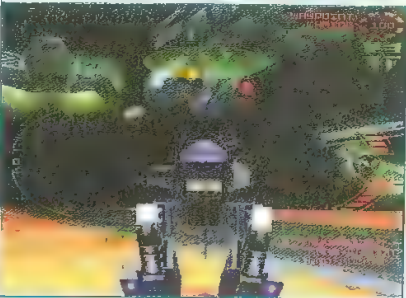
G-Police 2 souffre de problèmes d'affichage grossiers. Le décor apparaît très tardivement, pour ne pas dire « comme par enchantement » ; en gros, le champ de vision se limite à une petite dizaine de mètres. Dans notre jargon, on appelle ça le clipping (ou le popping, au choix). Pour pallier cet affichage capricieux, les programmeurs ont opté pour une solution des plus curieuses. Une astuce de programmation répondant au nom barbare de « Wire Frame », qui consiste à dessiner en fil de fer les contours des éléments du décor les plus lointains. Au moins, comme ça, on est sûr de ne pas s'écraser comme une m...ouche contre un gratte-ciel. Mouais, le problème c'est que, d'un point de vue esthétique, le clipping et le wire machine, ça ne le fait pas trop. Il résulte de ce mariage « technologique » un véritable fouillis graphique qui coupe littéralement toute envie de jouer.

ET POURTANT...

C'est vraiment dommage car, derrière toutes ces contrariétés d'ordre technique, il y a un vrai fond. La trame scénaristique a beau être un chouïa moins palpitante que celle de l'épisode précédent, elle n'en demeure pas moins bien ficelée. A l'inverse des jeux de tir traditionnels, on n'a pas l'impression d'enchaîner bêtement des expéditions punitives ; il existe un véritable lien entre chaque mission (30 au total, allant de l'interception à la filature en passant par l'escorte). L'autre atout de

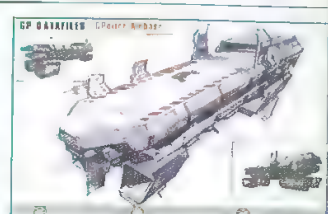


Un robot à 2 pattes qui n'est pas sans rappeler ED209

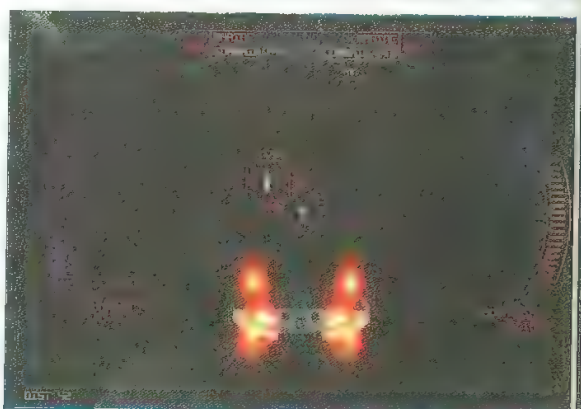


CADEAUX BONUS

■ En vous baladant dans les menus de G-Police 2, vous découvrirez une petite base de données à la sauce nipponne. Au fur et à mesure de vos succès, vous pourrez avoir accès à une bibliothèque d'illustrations en haute résolution (on dénombre une bonne petite centaine de croquis plus ou moins intéressants) et à quinze missions bonus (pour la plupart des épreuves d'habileté sans grand intérêt). Vous pourrez également écouter librement les musiques du jeu (8 morceaux de

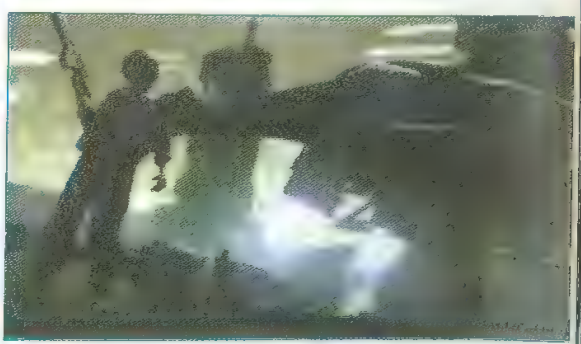


techno ambient plutôt réussis) et, bien sûr, revoir les splendides cinématiques en images de synthèse qui ponctuent votre aventure (9 films en plus de l'intro, pas mal). ■



Des scènes à la Colony Wars peu convaincantes.

DES PROBLEMES D'AFFICHAGE INSUPPORTABLES



POUR QUEL PUBLIC ? Pour les fans invétérés du premier volet à la rigueur.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
G-Police 2 : beau proposer 30 missions, quelques rebondissements scénaristiques bien pensés et un arsenal spectaculaire. Les problèmes d'affichage sont franchement insupportables. Les défaillances techniques auront eu raison de l'intérêt et du plaisir.

G-POLICE 2 349 F

DESIGN

5 Graphiquement, cette suite reste trop proche du premier volet. Terne et grossier.

MUSIQUE ET SON

6 De l'indus en guise de zik et des doublages monocordes. Bruitages classiques.

DURÉE DE VIE

6 Si les problèmes d'affichage ne vous découragent pas, il y a de quoi se défouler.

ORIGINALITÉ

5 On peut, cette fois, piloter 5 types de véhicules. C'est la principale nouveauté.

JOUABILITÉ

5 Les commandes sont moins sensibles mais le clipping est vraiment gênant.

TECHNIQUE

5 Le clipping est mal géré ; en contrepartie, l'animation est relativement fluide.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE COLONY WARS VENGEANCE

Dans le genre des petits jeux
sympas, au principe original,
Rat Attack s'en sort honorablement.

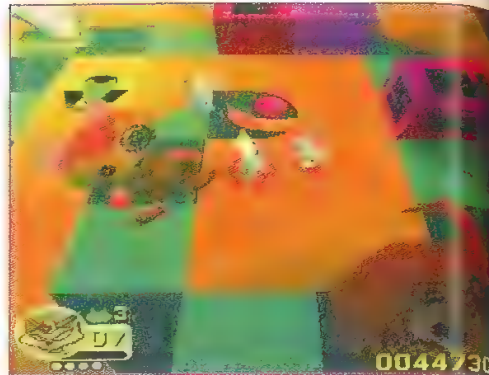
L'humour, la réalisation et
le principe sont à son avantage,
mais ne vous y trompez pas :
il est réservé aux bons joueurs !



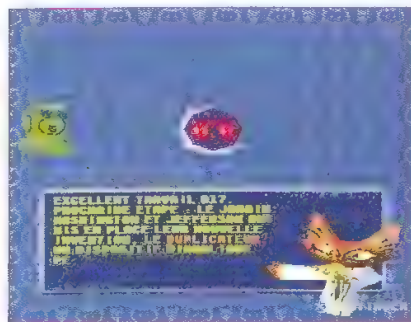
Sorti un peu de nulle part, Rat Attack est un puzzle game comme on n'en fait plus ou presque plus. De prime à bord, il s'agit d'un titre pour les plus jeunes, mais, pour plusieurs raisons, il se révèle finalement difficile à maîtriser. Parlons tout d'abord du principe. Comme je le disais à l'instant, c'est un puzzle game : un jeu entièrement fondé sur une idée de base très simple et agencé en une succession de niveaux qui vont en se corsant. L'ensemble nécessite rapidité, coordination et attention. C'est une des raisons principales qui le rendent peu accessible aux jeunes joueurs, qui peineront vite dans les niveaux avancés. Bref, ce principe simple tient de la bonne vieille rivalité entre les rats et les chats. Heureusement, vous êtes du côté des chats...

MIAOW

Les chats sont donc les gentils (on joue toujours les gentils, dans les jeux) et les rats les méchants. Et que font les méchants ? Ils tentent de conquérir le monde. Deux rats se sont donc lancés dans l'invasion de l'univers, lâchant des légions de leurs frangins partout dans la cuisine. Et dans le jardin, le salon, etc. Autant de salles que vous devrez nettoyer. Vous commencez votre mission en choisissant votre agent : le siamois, le ninja, la pin-up ou un des autres chats disponibles. Chacun dispose de trois caractéristiques : la vitesse, la taille du lasso et la force de ses coups de queue. Ce sont ces trois attributs qui régissent la façon dont vous allez vous débarrasser des rats.

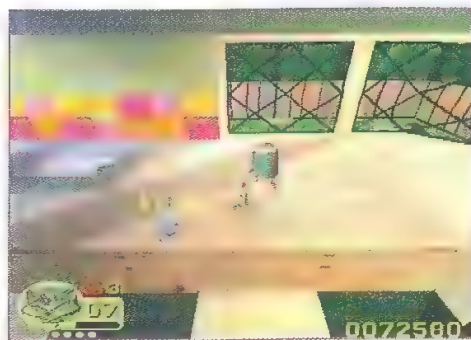


Si les rats passent sur ce pad orné d'une tête verte sur un fond jaune et noir, ils deviendront des rats mutants. Ces derniers ne sont pas sympas...



RAT ATTACK

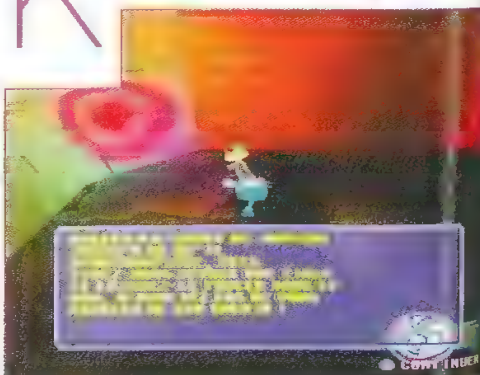
EDITEUR : MINDSCAPE
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 99



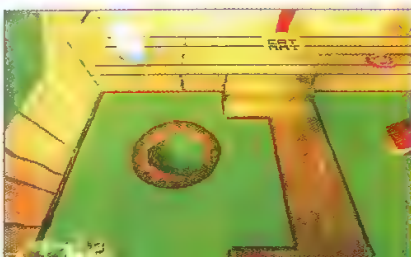
Le lasso est l'outil principal : il vous sert à emprisonner les rongeurs. Une fois ces derniers attrapés, il vous faut aller sur le destructeur de rats. C'est une dalle facilement reconnaissable. La vitesse du chat permet d'éviter plus facilement les rats, qui vous enlèvent une de vos neuf vies (normal) par simple contact, mais aussi des éléments de décors assez nocifs. Enfin, la force des coups de queue détermine le temps que dure le K.-O. des rats que vous frappez. Les frapper est d'ailleurs un excellent moyen de jouer : ainsi immobilisés, ils sont plus simples à piéger avec le lasso. Bref, des mécaniques de base simples. Mais le reste se complique très vite.

VARIATIONS

Tout le sel du jeu repose sur les nombreuses variantes qu'ont élaborées les concepteurs. Par exemple, le destructeur de rats peut être en mouvement. Une tondeuse à gazon peut se révéler dangereuse dans le jardin. Mais plus encore, des éléments nouveaux viennent compliquer l'ensemble, au fur et à mesure. Ils sont introduits, expliqués, mais, pour en mesurer l'importance, pas de secret, il faut jouer. Le doubleur de rats, com-



Pour vaincre les boss, il faut comme toujours trouver l'astuce. Mais celle-ci vous est livrée dès que vous êtes touché.



FICHE TECHNIQUE

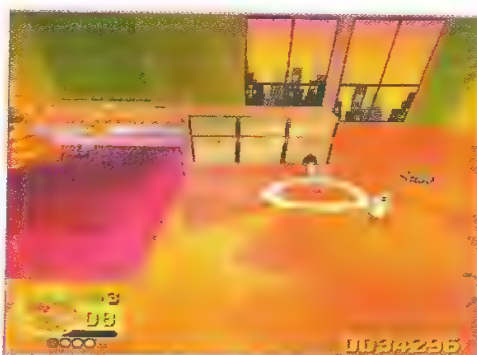
GENRE	PUZZLE GAME
EDITEUR	MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR	PURE ENTERTAINMENT (GB)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
LOGICIEL	ON COMMENCE À SE FAIRE

LES CHATS

■ Les chats, j'adore. Tous ceux du jeu sont dessinés avec excellence : ils sont différents, marrants, vraiment sympathiques. Après avoir fini le jeu, une première fois, vous en gagnerez un nouveau, plus, et vous terminerez le jeu encore une fois avec le nouveau personnage un dernier. Mais ceux-là, vous les découvrirez par vous-même ! ■



UNE IDÉE ORIGINALE,
TRES BIEN RÉALISÉE, MAIS
DIFFICILE À APPRÉHENDER



Assommer les rats avant de les emprisonner, donc le lasso est une bonne technique.



POUR QUEL PUBLIC ? Pour ceux qui ont des yeux partout et un cerveau Pentium III 600 MHz ! Difficile de ne pas décrocher.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ



contre l'autre au maximum de rats capturés, en contre la montre, etc. Le principe reste cependant toujours le même : chaque joueur a une couleur de rats attribuée, et doit faire avec. Cependant, il peut aussi capturer ceux de ses adversaires pour, par exemple, en doubler le nombre en passant sur un duplicateur, ou faire tout un tas d'autres crasses. Des bonus spécifiques à ce mode ajoutent encore du piment, comme celui qui permet de grandir et donc d'écraser les autres chats. Un jeu prévu pour s'expérimenter jusqu'à quatre est toujours le bienvenu ? Certes, en théorie. Mais là, l'ensemble devient très, très vite confus, plus encore qu'en mode un joueur. Du coup, avec tous les bonus et le reste, il arrive que la partie prenne fin avec un joueur gagnant qui ne s'y attendait pas du tout.

BILAN

Rat Attack est un jeu bien réalisé. Techniquement plus qu'honorable, il propose en sus un gameplay original. Seul problème majeur : il est assez confus et les niveaux deviennent très vite complexes. De plus, on ne peut sauvegarder qu'une fois un thème fini, boss compris. Si encore on avait pu le faire entre chaque niveau... Du coup, ce titre, qui semblait de prime abord bien rigolo, pourra être une sacrée prise de tête pour certains joueurs. Dommage, mais Rat Attack n'en est pas pour autant un mauvais jeu, loin de là. Si vous vous sentez l'âme d'un athlète du pixel, capable de gérer tout plein de petites choses s'agitant sur un écran, vous pourrez beaucoup vous amuser. Autrement, vous pourrez vous énerver, bien plus !



malus divers, qui « pimentent », comme on dit, le challenge. Certains sont véritablement retors : prenons l'exemple des coffres. Vous trouverez assez vite des coffres portant des numéros. Certains contiennent un bonus, d'autres un malus. Les chiffres changent suivant le nombre de rats que vous avez capturés : vous en capturez 2, le chiffre baisse de 2. Quand il affiche zéro et que vous détruisez les rats capturés, il s'ouvre, libérant l'effet contenu. Du coup, s'il y en a un bon et un mauvais, avec deux chiffres différents, il faut faire attention à ne pas ouvrir le coffre qui vous pénalisera. Ainsi va la mécanique du jeu, de niveau en niveau. Tous ces éléments sont introduits au joueur très vite : un nouvel élément par niveau. Ils sont organisés par thème : la maison, le jardin, etc. Chaque thème compte moins d'une dizaine de niveaux, plus un boss à vaincre. En tout et pour tout, vu le nombre de thèmes, cela vous occupera pas mal de temps avant d'en finir.

COTÉ FAMILLE

Le mode normal vous permettra de débloquer deux super chats. Des personnages plus puissants, pour refaire le jeu dans de meilleures conditions. Mais, à part ça, rien de plus, si ce n'est évidemment que vous ne pouvez jouer un thème avant d'avoir fini le précédent. Le reste se situe donc côté multi-joueurs. En effet, Rat Attack est prévu pour se jouer jusqu'à quatre simultanément, grâce au quadrupleur. Plusieurs modes de jeu sont mis à votre disposition : l'un

RAT ATTACK - 350 F ENVIRON

7 Les chats sont vraiment réussis. L'ensemble est décliné façon cartoon et couleurs vives.

7 ORIGINALITÉ Un concept intéressant, bourré de variations.

7 MUSIQUE ET SON Des musiques très sympathiques, des sons bien élaborés.

5 JOUABILITÉ C'est là où le bât blesse. C'est trop rapide, très confus et difficile pour les nerfs.

7 DURÉE DE VIE L'ensemble se complique très vite. Seuls les meilleurs parviendront au bout.

8 TECHNIQUE L'ensemble est en haute résolution et tourne parfaitement bien.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE LE MACRAME, MAIS N'A PAS VRAIMENT L'ÉQUIVALENT VIDEO !

Notre conce

REVOLT

GRAND CONCOURS

SHADOW MAN

EN MAGASIN



NEW

DISPONIBLE ÉGALEMENT SUR N64

UNE COURSE ENDIANÉE DE VOITURES RADIOCOMMANDEES. PSX/N64

***Concours REVOLT et SHADOW MAN, règlement disponible en magasins

DES CHANCES DE LOTS À GAGNER

DISPONIBLE ÉGALEMENT SUR N64



PlayStation



DANS L'OMBRE DES TÉNÉRES, PROTÉGEZ LE MONDE DES VIVANTS. PSX/N64



NEW

Le jeu en ligne de tournois Alien Arena s'adresse à la fois aux joueurs de haut niveau et aux débutants. PSX

DUAL PACK console + 1 manette analogique vibrante 790F

OFFRE EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

+ 1 CARTE MÉMOIRE OFFERTE



PlayStation

TOP

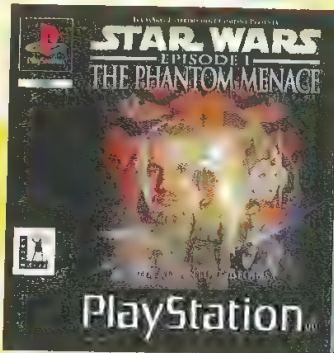


REDÉCOUVREZ LE MITI EN VERSION PLATINUM



NEW

Vous aimez l'agent Craig Williams et vous aimez les agents Fox Mulder et Dana Scully ? Alors pour obtenir votre copie classée PSX



CONCOURS EXCLUSIF DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SORTIE

LE 30 SEPTEMBRE

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale. SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE. ÉCRIVEZ-NOUS À : INTER

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions



G R O U P E P L A N

Par Vladimir Sebansky
Photos Patrick Sordaillet

Super Furry Animals

DES FURIEUX DU JEUX
DE DRÔLES D'ANIMAUX
ÉLECTRONIQUES

Le troisième album de Super Furry Animals vient juste de tomber. Guérilla. Un vrai bijou.

Nous avons coincé deux des membres du groupe pour les faire jouer sur PlayStation. Pas de découverte

C
e
n
si
P
e
G
c
ju
gr
sa
ob
Bu
de
Et
Gr
cl
ar
en
sa
no
ins
J'a
ma
se
Gr
abs
sort
min
sou
int
alb
cha
cha
éco
simp
C'es
colle
Gruf
jours
reste
Je pe
dépa
d'une
essay
ravag
textes
Tes r
Gruff
secret
sema
pareil
dans l
même
Bunf :
faisan
cherch
dans le
Je n'ai
Furry A
Bunf :
Furry A
à la tél
truffé
Les gra
par l'an
clip dev
Gruff :
mêmes
tournés
créait

Gruff : Nous avons commencé à jouer ensemble il y a environ six ans. Pendant deux ans, nous avons bricolé notre son et nos guitares, puis nous avons réussi à signer un deal et notre premier single est sorti.

PlayStation Magazine Super Furry Animals, en studio et sur scène, est un groupe à géométrie variable...

Gruff : Nous pouvons être six sur scène pour un concert, puis deux ou trois pour le suivant et parfois jusqu'à dix en même temps. C'est toujours le même groupe. Nous avons des machines sur scène, des sampleurs et des séquenceurs, nous ne sommes pas obligés d'être tous présents en même temps.

Bunf : Mais le cœur du groupe est toujours composé des cinq mêmes personnes depuis le début.

Et pour la composition des morceaux ?

Gruff : Aujourd'hui, nous sommes plus stricts, plus classiques, pour la composition des morceaux. Mais il arrive que, comme sur scène, tout le monde s'y mette en même temps. Il n'y a pas de barrière. Nous ne samplons pas les autres groupes ou musiciens, mais nous essayons le collage et la chimie avec nos propres instruments.

J'ai entendu dire que vous avez une vingtaine de morceaux en sortie de studio. Comment choisir ceux qui se retrouveront sur l'album proprement dit ?

Gruff : Beaucoup de groupes semblent penser qu'il faut absolument remplir le CD au maximum pour pouvoir sortir un album, qu'il ne doit plus rester une seule minute de libre sur le disque. Du coup, on se retrouve souvent avec des morceaux de 10 minutes, interminables, où rien ne se passe. Pour ce dernier album, nous avons enregistré beaucoup plus de chansons qu'il n'y en a sur le disque. Nous avons mixé chaque titre. Tous les membres du groupe les ont écoutés, et nous avons choisi les meilleurs. Tout simplement. Sans nous soucier de la durée de l'album. C'est toi qui écrit les textes ou c'est aussi un travail collectif ?

Gruff : L'écriture des textes est une discipline de tous les jours. C'est effectivement le seul aspect du groupe qui reste très personnel. J'écris encore seul, dans mon coin. Je peux écrire en partant de n'importe quel point de départ, de la tasse de café sur cette table, d'un film ou d'une conversation que j'ai eue avec quelqu'un. Nous essayons de ne pas sombrer dans cette maladie qui ravage le rock : la paresse de l'écriture, faire passer les textes au second plan, feindre les rimes.

Tes rapports au jeu vidéo ?

Gruff : Dans les jeux vidéo, il y a souvent des passages secrets, des indices cachés qu'on découvre après des semaines de pratique. Nous avons essayé de faire pareil avec notre album, il y a des choses à découvrir dans les paroles de la pochette et dans le disque lui-même.

Bunf : Certains auditeurs l'écouteront d'une traite, en faisant autre chose en même temps, d'autres chercheront à trouver les indices et les astuces planqués dans les chansons, les liens entre les titres.

Je n'ai jamais vu de clip tiré d'une chanson de Super Furry Animals

Bunf : Nous avons réalisé beaucoup de clips Super Furry Animals. Malheureusement, ils ne passent jamais à la télévision. Nous venons de terminer le dernier, il est truffé d'images composées et animées sur ordinateur. Les graphistes ont bossé à partir de personnages créés par l'artiste qui a réalisé notre pochette. Cette fois, le clip devrait être réellement diffusé.

Gruff : Au début, nous réalisons nos pochettes nous-mêmes : de vraies merdes. Nous nous sommes donc tournés vers Pete, un artiste de Cardiff qui, à l'époque, créait des B.D., des flyers, qui dessinait des skateboards et des affiches...

« Même quand nous ne nous déplaçons que pour trois jours, nous emmenons une PlayStation dans nos bagages. »



Quand Actua Soccer 2 est sorti, le nom de Super Furry Animals a été mentionné...

Gruff : Il y a un cheat mode dans Actua Soccer 2 qui permet de jouer avec les membres du groupe, l'équipe Super Furry Animals. Comme nous ne sommes pas 22, nous avons ajouté des personnes célèbres à notre équipe, comme Che Guevara, qui joue à l'arrière. Nous avons envoyé la liste à l'éditeur, mais il l'a perdue. Du coup, il a ajouté n'importe qui... Staline, Gengis Khan, que des personnages vraiment atroces. Ça nous a énervé.

Vous jouez beaucoup aux jeux vidéo ?

Gruff : Même quand nous ne nous déplaçons que pour trois jours, nous emmenons une PlayStation dans nos bagages.

Bunf : Nous sommes plusieurs membres du groupe à en posséder une. Le meilleur joueur de nous tous c'est le clavier, le gars aux synthés.

Gruff : Je suis le plus mauvais.

Quel est le jeu préféré du groupe ?

Gruff : Worms. Worms, c'est le nouveau jeu d'échecs ! C'est le Beach Boys des jeux ! Quand nous sommes en tournée, nous installons une télé et une PlayStation dans le bus et nous jouons à Worms pendant des semaines.

(Bunf se met à imiter les onomatopées des Worms)

Bunf : Nous commençons un championnat de Worms, en début de tournée.

Gruff : Nous nous transformons peu à peu en Worms.

Bunf : Si quelqu'un vient nous ennuyer, dans les couloirs, pour nous faire monter sur scène pendant qu'on joue à Worms : on le tue avec un rocher.

Gruff : Je pense que nous allons faire exploser des moutons sur scène, maintenant.

Bunf : Nous organisons des tournois avec tous les jeux qui nous passent entre les mains.

Gruff : Le tournoi est organisé en fonction de la durée de la tournée. Un tournoi de Worms, une coupe du monde avec FIFA 98...

Bunf : Ils refusent de participer à un tournoi de Cricket sur PlayStation. Alors j'y joue seul, chez moi. Je joue en temps réel, je commence à 10 heures du matin. À 13h30, je fais une pause pour manger, comme dans les vrais matchs, puis je reviens jouer l'après-midi. Ma copine rentre du travail à 18h00, c'est parfait, les parties de Cricket se terminent à 18h00. Pendant les vacances, je fais ça chaque jour.

Gruff : Nous ne jouons pas à ce genre de jeux d'asociaux, pendant les tournées...

Bunf : Nous jouons aussi à Wipeout. C'est un classique. J'ai hâte de jouer à Wipeout 3.


D'autres jeux ont marqué l'histoire de Super Furry Animals ?

Gruff : Pendant l'enregistrement du premier album, nous jouions beaucoup à Mario Kart. J'avais beaucoup de route en voiture pour me rendre au studio, c'était très dangereux parce que je conduisais comme dans le jeu, en essayant de dégommer les autres voitures.

Bunf : Nous jouons aussi beaucoup à Tekken 3, évidemment. Les jeux de combat à plusieurs, c'est toujours mortel.

Vous jouiez déjà, avant la PlayStation ?

Gruff : Nous jouons depuis toujours, j'ai commencé avec un ZX81 au tout début des années 80, je jouais à une simulation de management de foot. C'était une autre époque.



Monsieur Mikami est un personnage connu. Très connu. A lui seul, il a fait trembler plus de 9 millions de joueurs avec sa saga Resident Evil, et semble ne pas vouloir s'arrêter en si bon chemin avec Dino Crisis, qu'il nous a dévoilé dans ses studios, à Osaka. Pourtant, son nom, et son visage plus encore, restent dans l'ombre. Curieusement,

L'occasion pour PlayStation Magazine de faire la lumière.

Shinji Mikami

ÉLEVÉUR DE ZOMBIES

Pa
es
pi
ça
ve
de
foi
dis
Str
en
co
jou
de
les
che
effe
ave
Gal
mu
titr
dev
de
pro
seul
toir
Mik
Res
le b
Star
film
d'un
des
d'an
stor
l'enc
Shin
prés
ce q
surte
bonh

S
qui n
ne fa
sait d
mord
qui en
début
plutôt
jeux
Disne
sur St
profita
Disne
satisf
sa pas
plus e
lorsqu
ment
univer

Au
dernier
pour a
monsie

Au Japon, il est deux villes qui, à l'instar de Paris et Marseille, sont des rivales dans un bon esprit de compétition : il s'agit de Tokyo, la capitale, et Osaka, une importante ville commerçante. C'est dans cette dernière que se trouvent les principaux studios de développement de Capcom. L'éditeur géant japonais a bâti sa fortune sur des titres aussi prestigieux et mondialement connus que Street Fighter, Final Fight, Strider, ou encore Resident Evil. Capcom, qui en plus de dix années d'existence, a toujours connu le succès, a multiplié les hits et est toujours parvenu à tenir le haut du pavé en matière de jeux d'action, que ce soit en arcade ou sur les machines de jeu de salon. En ce moment, chez Capcom, c'est le branle-bas de combat. En effet, on aborde la période de la fin de l'année avec beaucoup de sérieux. Resident Evil sur Game Boy, sur Nintendo, sur Dreamcast, Onimusha et Resident Evil 3 sur PlayStation, les titres majeurs de l'éditeur sont légion, et tous devront se faire une place à Noël. Le bâtiment de l'éditeur, immense, regroupe la crème des programmeurs japonais, tous dévoués à une seule cause : celle du jeu. C'est dans ces laboratoires du loisir que nous avons rencontré Shinji Mikami, l'homme qui est à l'origine de la saga Resident Evil et Dino Crisis. Au premier abord, le bureau étonne. Entièrement rempli de jouets Star Wars, Spawn, et autres figurines tirées de films à succès, il fait penser à l'arrière boutique d'un magasin de jouets, que l'on dévore avec des yeux qui nous ont fait défaut depuis tant d'années. Dans le fond de la salle, un énorme storm trooper, de la Guerre des Étoiles, garde l'entrée. Puis, après quelques minutes d'attente, Shinji Mikami nous fait enfin l'honneur de sa présence. On a toujours du mal à s'imaginer ce que pourrait être un maître de l'épouvante, surtout depuis que l'on connaît l'apparente bonhomie d'un Hitchcock.

Shinji Mikami est comme un grand enfant qui n'hésite pas à se faire plaisir et qui, surtout, ne fait pas semblant. Débonnaire, plaisantin, il sait détendre l'atmosphère, ce qui est assez primordial lorsque l'on connaît l'aura de célébrité qui entoure le personnage. Entré à Capcom au début des années 90 « car à l'époque, c'était plutôt facile », nous précise-t-il, il réalisera deux jeux en rapport avec les personnages de Disney, à savoir « Aladdin » et « Goof Troop » sur Super Nintendo. A cette époque, Capcom profitait de son contrat d'exclusivité avec Walt Disney Japon. Pourtant, Shinji Mikami n'était pas satisfait par ce travail. Certes, créer des jeux est sa passion, mais il souhaitait produire un titre plus en adéquation avec ses propres goûts. Et lorsqu'on connaît ses goûts, on peut effectivement s'attendre à des jeux aux antipodes des univers de Disney.

Autour de son cou, un téléphone portable dernier cri, que l'on peut programmer à loisir pour avoir la sonnerie de son choix. Celle de monsieur Mikami ? Le thème du « Jeu de la Mort » suivi du célèbre « ouataa » de Bruce

La PlayStation 2, c'est une machine dont on n'a pas encore besoin à notre époque



●市民女ゾンビC



Lee. Le ton est donné dès les premières minutes de notre entretien : Shinji Mikami est quelqu'un qui ne se prend pas au sérieux. Fan absolu de films d'action, il affectionne particulièrement les productions avec Wesley Snipes et les comédies kung fu, et ne supporte pas les histoires d'amour. Pas de surprises de ce côté-là, il faut que ça bouge, que ça coure, comme dans Dino Crisis ou Resident Evil. On ne s'attarde pas, on court pour sauver sa peau ! Il repense aussi avec émotion, lorsque l'on repense des séries de notre enfance, au géant Ultraman, cet extra-terrestre japonais populaire en costume rouge qui combattait des monstres de plusieurs dizaines de mètres de haut. Côté musique, c'est plutôt le style classique qui a les faveurs de Monsieur Mikami. Hétérocyte, le créateur de Resident Evil l'est. Et lorsqu'on l'interroge sur ses hobbies, il réfléchit quelques secondes avant de lâcher dans un soupir : « Oh, j'en ai tellement. Peut-être les montres ? Je suis un peu écoeuré des G-Shock, mais je continue à collectionner les montres. D'ailleurs, si l'un de vos lecteurs en France pouvait m'offrir une montre Bréguet, j'en serais ravi ! ». L'appel est lancé, Monsieur Mikami.

Disponible depuis le mois de juillet dernier au Japon, Dino Crisis lui aura pris deux ans et sept mois de sa vie. Deux ans et sept mois durant lesquels il peaufinera son nouveau concept d'aventure-fuite face à des dinosaures. Ce dernier connaît un grand succès actuellement. Mikami san reste jeune. Malicieux, ayant la réputation facile, il admet volontiers que jouer avec les nerfs du joueur est un sacré passe-temps. Il prend un malin plaisir à créer des situations, des environnements, bref, des jeux propres à surprendre, à faire sursauter, et à impressionner le joueur. Grand manipulateur d'émotions, Shinji Mikami est devenu, en quelques années, un personnage incontournable du milieu des jeux vidéo.

Pourtant, Mikami, s'il est connu en solo, travaille avec une équipe qu'il sait entourer et diriger. Au Japon comme ailleurs, les ordres doivent être clairs et compris, si l'on veut un résultat escompté. On retrouve donc aux commandes de Dino Crisis le staff gagnant de Resident Evil 2. A savoir Shu Takumi, le scénariste original. Aux dialogues, c'est un certain Kawamura, qui s'occupe actuellement du scénario de Resident Evil 3, que l'on retrouve. Avec 33 autres personnes, ils représentent le groupe Mikami, les faiseurs de miracles sur PlayStation, comme on aurait pu les appeler. Deux millions d'unités vendues le jour de la sortie de Resident Evil 2 au Japon. Une performance quasi historique. Un succès qui permettra à Shinji Mikami de bénéficier d'une promotion : de développeur il passe producteur sur Dino Crisis. Pour la première fois, il maîtrisera tout du début à la fin. Pour notre plus grand plaisir...

SHINJI

L'INTERVIEW

Shinji Milkami : Oui, une petite chose que j'aurais beaucoup voulu intégrer : j'aurais, en fait, voulu que les dinosaures puissent se repérer à l'odeur du sang, une fois que le joueur aurait été blessé, mais cela n'était pas possible.

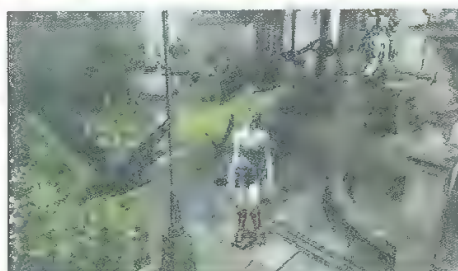
Le jeu sur lequel j'ai pris le plus de plaisir à travailler a été Bio Hazard (Resident Evil 1 NDLR), puis Dino Crisis. Bio Hazard 2, lui, a été moins intéressant à développer, car ce sont des choses nouvelles que j'aime faire. Tous les concepts nouveaux que j'avais développés pour Bio Hazard 1 n'ont été que repris dans Bio Hazard 2, qui ne présente que peu d'innovations. Et pour Dino Crisis, le développement du jeu était intéressant car j'y participais non plus en tant que développeur mais producteur. Cela dit, je préfère le poste de développeur, on est plus dans l'action.

Un jeu dans lequel on pourrait devenir Bruce Willis. Un jeu d'action ultra-cinéma, avec un grand nombre d'actions possibles. Un « action-hero » extrêmement classe dans un jeu qui serait aussi rapide que « Piège de Crystal » ou « Blade ». Je voudrais faire un jeu aussi classe que ces films.

Ce qui nous a été montré jusqu'à présent est magnifique et extrêmement puissant. Mais en matière de jeu, c'est une machine dont on n'a pas encore besoin à notre époque. Les jeux sont beaucoup plus beaux mais pas forcément plus intéressants et, à mon avis, les autres plates-formes de développement sont amplement suffisantes.

Je souhaite travailler sur la première PlayStation le plus longtemps possible. Les joueurs réclament de plus en plus de jeux impressionnants graphiquement, mais ils réclament des jeux avant tout. Si les jeux étaient trop beaux, on ne ferait plus la différence avec le cinéma. Il faut que cela reste du jeu tout de même. Je préfère utiliser la technique pour mettre en valeur de nouveaux concepts. Je ne souhaite pas éduquer le public de manière à ce qu'il s'intéresse plus aux images qu'à la profondeur du jeu. C'est pour cela que je pense que la PlayStation 2 est arrivée trop tôt. Pour tout vous dire, la PlayStation 2 ne m'excite pas trop.

Bien sûr ! Très jeune, j'aimais beaucoup le cinéma et je m'y rendais très souvent. A l'époque où j'allais encore au cours primaire, j'avais été très



Dents de la Mer, La Nuit des Morts Vivants. Tous ces films m'ont beaucoup marqué.

Vous repensez à ces films en créant vos jeux ?

Je ne sais pas moi-même comment je crée des jeux vidéo (rires). Je pense à un jeu auquel j'aimerais jouer. Ensuite, j'en coupe tout ce qui n'a pas l'air amusant, puis je le repense pour coller aux exigences du marché.

Mais, producteur, vous devez jouer ?

Un joueur passionné. Je joue à tout ce qui sort, mais jamais plus de 10 minutes. Il y a vraiment très peu de titres qui retiennent mon attention plus longtemps. Le dernier à m'avoir vraiment accroché est DragonQuest Monsters sur Game Boy (Dragon Quest 7, lui, est prévu pour la fin de l'année au Japon sur PlayStation NDLR) et sinon, Zelda 64. Un jeu comme celui-là, qui aura eu le mérite de m'accrocher, je pourrais y jouer des journées entières.

Il y a un très grand nombre de jeux que je souhaiterais faire, mais je ne peux pas tout interrompre sur Dino Crisis et Resident Evil, qui sont deux grosses machines en pleine course, pour faire autre chose.

Resident Evil 2 ?

Oui ! On me demande toujours de faire des suites à mes jeux, à cause de leur succès. Capcom ne me force pas vraiment à ne faire que ça, mais faire ne serait-ce qu'une suite qui dépasse l'original en qualité prend beaucoup de temps. J'ai actuellement 4 projets en cours, dont 2 en rapport avec Bio Hazard.

Vous aimez le style Okamoto ?

Exactement ! Mais c'est la politique du directeur de la maison. C'est bien le style Okamoto, ça, le style Okamoto ! (rires) « It's not my style ! » (rires).

Un jeu que j'aurais voulu faire : Tokimeki Memorial ?

Un jeu que j'aurais voulu faire : Tokimeki Memorial (rires).

Vous aimez le style Okamoto ?

Vous ?

Non, je plaisante, je hais ce genre de jeux. Le jeu que j'aurais voulu avoir créé se nomme Dokodemo Issyo. (Un jeu spécialement conçu pour la Pocket Station, la nouvelle Memory Card avec un écran intégré sortie uniquement au Japon NDLR) Quand je l'ai vu, je me suis dit : « bon sang, j'aurais dû y penser ! » (rires). C'est un style de jeu incroyablement original, difficile à imaginer, à produire et à commercialiser dans le milieu du jeu vidéo, car c'est tellement original que le simple fait de le développer est long et risqué. En gros, le jeu met en scène un petit personnage qui vit dans la Pocket Station, dans laquelle on rentre des mots que le petit personnage apprend. Et, par la suite, il comprend mes mots et les ré-emploie pour que l'on aie une « vraie » conversation. C'est un concept excellent et très bien pensé. Sinon, quand j'étais plus jeune, je rêvais de faire des jeux



est réservée aux personnes résidant en France.

[illegible]

QUAKE est une marque commerciale.
Tous droits réservés.

SUR LE

3615 PS NEWS





Versions Longues

C'est la fin des vacances

mais le retour en force des versions longues. Il semblerait que la période ne soit plus de mise ce mois-ci, puisque nous retrouvons une production de titres et d'auteurs pour vos jeux favoris. De Croc 2 à V-Bally 2 en passant par Driver, la rentrée ne sera pas si morose, après tout.

Running Wild

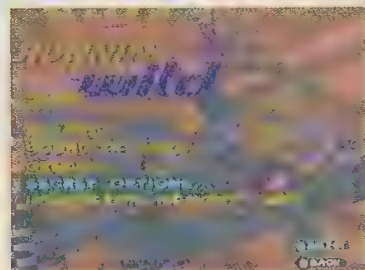
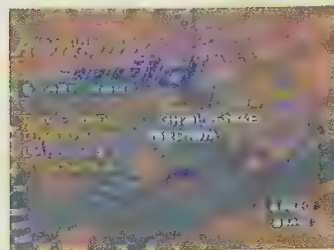
Jouer avec Blizzaro

Dans l'écran Secret Option, faites  ,  , L1,  ,  , R1, R2, L1.

Difficulté medium

Sur l'écran des difficultés, faites

 ,  , R1, L2, L2, .




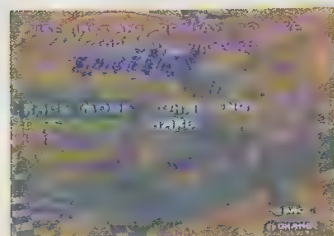
Sélectionnez l'option Secret Option.

Jouer avec Tox





Dans l'écran Secret Option, faites  ,  ,  ,  , R1, L1.

Difficulté hard

Sur l'écran des difficultés, faites L2,  , L1, R1.

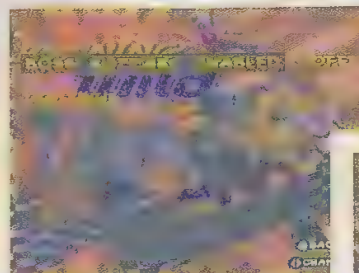
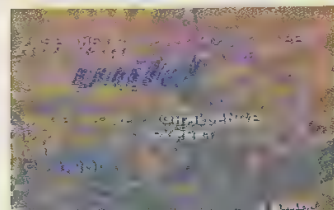


Jouer avec Kostra

Dans l'écran Secret Option, faites  ,  ,  , L2, R2, L2, R2, .

Difficulté expert

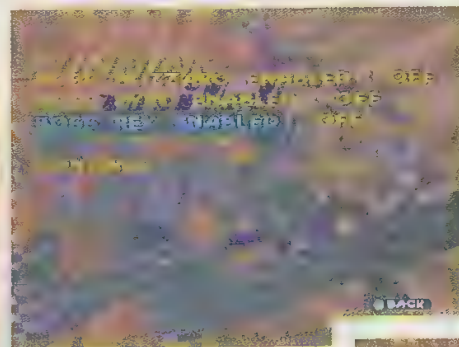
Sur l'écran des difficultés, faites








Faites les manipulations dans cet écran.

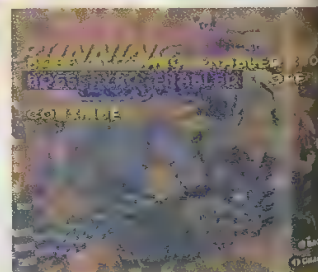
Jouer avec Rex

Dans l'écran Secret Option, faites L2, R2, R1,  ,  , R2.







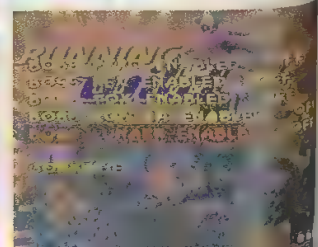
Jouer avec Pyro

Dans l'écran Secret Option, faites  ,  ,  ,  , L2,  , R1, L2.



Jouer avec Lunarr

Dans l'écran Secret Option, faites  ,  , L1,  ,  , R2.



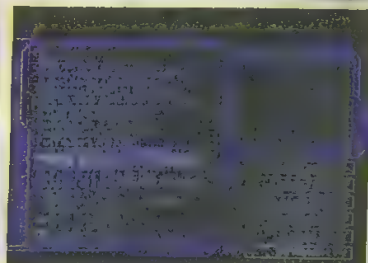
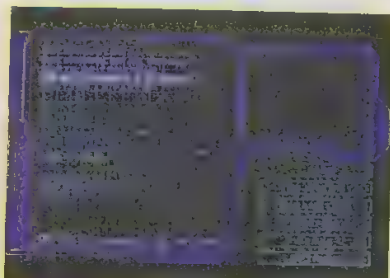
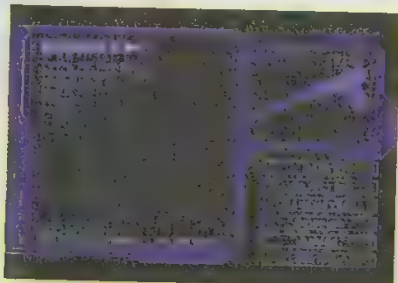


Toutes les armes et les munitions
Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur Armes. Maintenez les touches Select + L1 + L2 + R2 + + pour faire apparaître l'artillerie.

Sélection des niveaux

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur Sélectionner la Mission. Maintenez les touches L1 + L2 + R1 + R2 + + + pour faire apparaître l'écran de sélection des stages.

Syphon Filter



Cet écran se trouve dans le menu des options.

CONCOURS

GAGNEZ DES JEUX

Wipeout

+ DES T-SHIRTS



en France métropolitaine. (Ouvrage compris). Le règlement des concours est disponible sur le site www.playstation.fr



Wipeout, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved.

SUR LE 3615 PSNEWS

Versions Longues

V-Rally 2

Toutes les voitures et les trophées

sur l'écran principal, placez votre curseur sur Start, puis faites **↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓**. Ensuite, appuyez sur la touche **Start**. Le jeu démarre, vous confirmez que le jeu fonctionne. Il suffit ensuite d'appuyer dans les cases vides et de presser sur le bouton **Start** pour faire apparaître les options.



Faites les manipulations suivantes :



à tout travail !

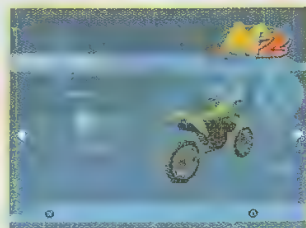
Moto Racer 2

Motos plus rapides

Sur l'écran principal, placez votre curseur sur Start, puis faites **↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓**.



Soyez agile de vos doigts sur cet écran.



Sauts plus hauts

Sur l'écran principal, placez votre curseur sur Start, puis faites **↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓**. Ensuite, appuyez sur la touche **Start**.

Voir les crédits

Sur l'écran principal, placez votre curseur sur Start, puis faites **↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓**. Ensuite, appuyez sur la touche **Start**. Commencez une partie.

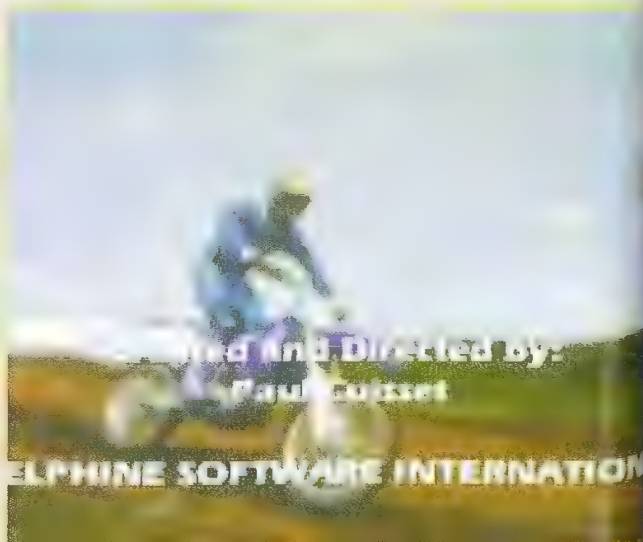
Vitesse limitée à 50 km/h

Sur l'écran principal, placez votre curseur sur Start, puis faites **↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓**. Ensuite, appuyez sur la touche **Start**.

Croc 2

Vies infinies

Sur l'écran-titre, maintenez la touche **L1**, puis faites **↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓**.



DÉCOUVRIR

les nouveaux jeux du mois, vous en rêviez ?

Grâce à
PlayStation Magazine
et *Micromania*
c'est désormais
possible !



PlayStation

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

DÉMONSTRATION

MERCREDI 1^{ER} SEPTEMBRE
SAMEDI 4 SEPTEMBRE



DÉMONSTRATION

MERCREDI 15 SEPTEMBRE
SAMEDI 18 SEPTEMBRE



DÉMONSTRATION

MERCREDI 8 SEPTEMBRE
SAMEDI 11 SEPTEMBRE



DÉMONSTRATION

MERCREDI 22 SEPTEMBRE
SAMEDI 25 SEPTEMBRE



PlayStation

PlayStation

LES RENDEZ-VOUS MICROMANIA

TOUS LES MERCREDIS & TOUS LES SAMEDIS DANS TOUS LES MICROMANIA

Reculer pour mieux sauter. Alors que notre toute belle rubrique des courts métrages est un peu légère ce mois-ci, nous comptons bien l'étoffer dans les mois à venir. Quelque chose me dit que notre « Si mauvais qu'on nous l'a pas envoyé » risque de faire son grand retour d'ici la fin d'année. Soyez aux aguets, PlayStation Mag. veille.

AIRONAUTS

Les droits de l'homme sont bafoués ! Dans un futur improbable, le gouvernement organise des joutes débiles dans lesquelles des prisonniers obèses doivent se plier à des épreuves de vol et de tir. Très linéaire et répétitif, vous ne devrez que passer dans des anneaux et détruire des barils pour regagner votre liberté. De plus, les niveaux offrent une surface de jeu trop restreinte pour que l'on puisse éprouver une quelconque jubilation à piloter les protagonistes. Inintéressant au possible et préjudiciable graphiquement pour les yeux, Aironauts bénéficie de commentaires exaspérants à mi-chemin entre ceux de Téléfoot et de Télé-Achat. Un mélange détonant qui pousse notre tolérance dans ses derniers retranchements. En bref, ne l'achetez pas, ce serait un crime contre le bon goût !



Généraliste, c'est à dire le Game Master, l'air de rien, au premier abord, de ce jeu, c'est une véritable machine à tuer les deux. T.A.M. et l'air.

FICHE TECHNIQUE

2

GENRE SIMULATION DE VOL
ET DE TIR

EDITEUR TAKE2 INTERACTIVE

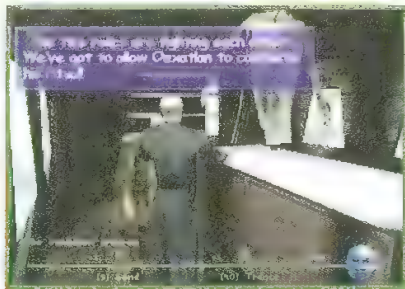
DISPONIBLE DES MAINTENANT

WWF ATTITUDE

Les Dieux du ridicule américain vont de nouveau tenter une incursion anecdotique sur PlayStation. Et c'est mission accomplie, puisque les prises ainsi que les enchaînements de coups s'effectuent toujours avec autant de hasard et de fortune. Proposant une panoplie hétéroclite de forçats reconvertis au grand guignol (une quarantaine au total), le titre foisonne de modes de jeu inutiles qui noient le joueur dans une surenchère d'options. D'autant plus qu'il s'avère difficile de noter une différence sensible entre chaque paramètres modifiés... La modélisation en 3D des combattants reste convenable, même si les décors affligent nos sens de par leur pauvreté architecturale. Enfin, le jeu ne peut pas être considéré

LE GARDIEN DES TÉNÉBRES

Le Gardien des Ténèbres, nous vous en parlions le mois dernier. Alors que l'idée et l'univers du jeu nous avaient presque passionnés (le coup du chasseur de poltergeist résolvant des énigmes occultes), nous avions déjà de gros doutes quant au reste du jeu. Ils étaient clairement fondés, et la version finale a gardé tous les défauts d'alors : une réalisation médiocre, de gros problèmes de caméra et de maniabilité, et des scénarios parfois difficiles à résoudre par manque d'explications ou de lisibilité. Bref, un titre qui aurait pu être infiniment plus réussi, si seulement il avait été développé plus sérieusement.



Cryo tenait là un excellent principe de jeu. Manque de moyens ? De savoir-faire ? Seul le développeur pourrait nous répondre. Quoi qu'il en soit, Cryo peine à nous présenter un titre de qualité.

FICHE TECHNIQUE

3

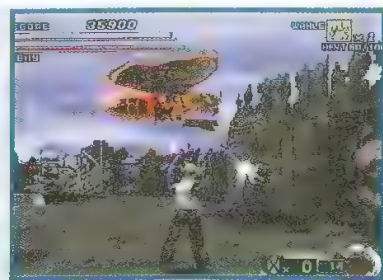
GENRE ACTION/AVENTURE

EDITEUR CRYO

DISPONIBLE SEPTEMBRE 99

GUNGAGE

Konami avait-il besoin de nous rappeler que l'erreur était humaine ? Avec Gungage, mettons de côté la réflexion et adonnons-nous à la destruction de masse ! Effectivement, dans ce jeu de tir, dont le concept fait irrémédiablement penser à Omega Boost, vous dirigez un personnage qui possède la faculté de locker ses ennemis avec son arme. Etant donné que vous ne pouvez diriger votre curseur en haut ou en bas de l'écran et que cette fonction s'avère automatique, vos parties se résument donc à ne faire que gauche et droite avec la manette et à marteler le bouton de tir. De plus, l'environnement graphique peu soigné et la banalité des niveaux n'arrangent en rien le principe ultra répétitif du soft. Trop conventionnel et sans saveur, Gungage constitue un ratage de parcours pour Konami, qui nous avait habitués à bien mieux dans le passé.



Il est surprenant de retrouver Konami dans cette rubrique, au vu de la qualité de ses produits antérieurs. On lui doit tout de même le génialissime Metal Gear Solid et le très obscur Silent Hill. Espérons donc que cette anicroche ne soit que passagère et que l'éditeur se ressaisisse prochainement.

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE ACTION/TIR

EDITEUR KONAMI

DISPONIBLE SEPTEMBRE 99

Tant que l'éditeur américain Acclaim se bornera à ne développer que des jeux de catch et des suites à Mortal Kombat, il continuera par là même à ne pas enthousiasmer les foules.

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE JEU DE CATCH

EDITEUR ACCLAIM

sommaire

UM JAMMER LAMMY

ÉDITEUR : SONY C.E.
GENRE : DÉMO JOUABLE (LIMITÉE DANS LE TEMPS)
POUR UN JOUEUR

U n peu plus, dans l'air, les notes se font plus précises, vous invite à découvrir sa musique. Et là, quand vous êtes guidés par Chop Chop, le maître chanteur de la maison, tout est prêt, vous l'entendez, Chop Chop back again, yes, for ever. Il vous guide, il rythme, et vous répandez, à ses indications en appuyant sur les boutons, dans un bon moment. C'est simple mais pas toujours facile à exécuter. Mais pas de problème de sonde presser. Lorsque vous n'appuyez pas juste quand il faut, vous entendez des notes graves. Avec une guitare électrique, le résultat est bon, mais si vous n'avez qu'un ou deux milligrammes pour prouver votre amour de Chop Chop, c'est un peu décevant, surtout de la même façon. Coup de cœur, cependant, pour les musiciens qui s'adressent à deux dans sa version finale.



LE MONDE DES BLEUS

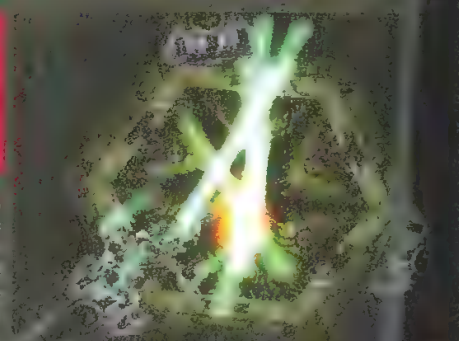
EDITEUR: SONY CE
GENRE: VIDEO POUR NOSTALGIQUEUX
DE LA COULEUR MONDE

[illegible]

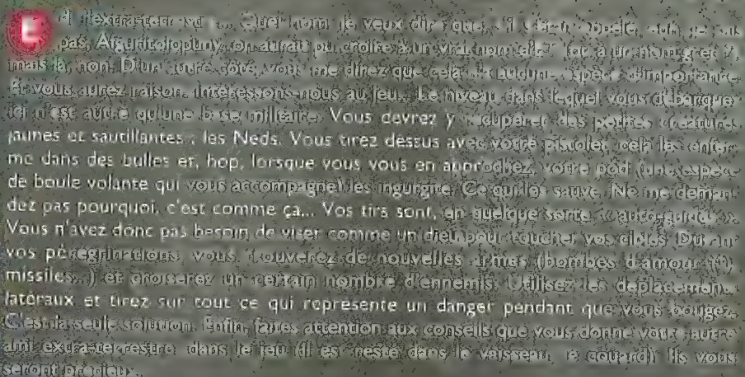
OMEGA BOOST

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : DEMO JOUABLE POUR
UN JOUEUR SUR UN NIVEAU (EXCLUS)

1. Les missions de combat, que ce soit dans les espaces
ouverts ou dans les missions de combat en zones
restreintes, vous offrent une variété de combats
avec une grande variété d'ennemis et d'objets à détruire.
Ces missions sont conçues pour vous offrir une expérience
de combat intense et rapide. Les missions de combat
sont conçues pour vous offrir une expérience de combat
intense et rapide. Les missions de combat sont conçues
pour vous offrir une expérience de combat intense et
rapide. Les missions de combat sont conçues pour vous
offrir une expérience de combat intense et rapide.



EDITEUR: PSYCNOSIS
GENRE: DEMO JOUABLE POUR UN JOUEUR
SUR UN NIVEAU



EDITEUR: SONY C.E.
GENRE: DEMO JOUABLE POUR UN JOUEUR
SUR UN CIRCUIT

PREIN
VUE CAMERA
III
DERAPAGES

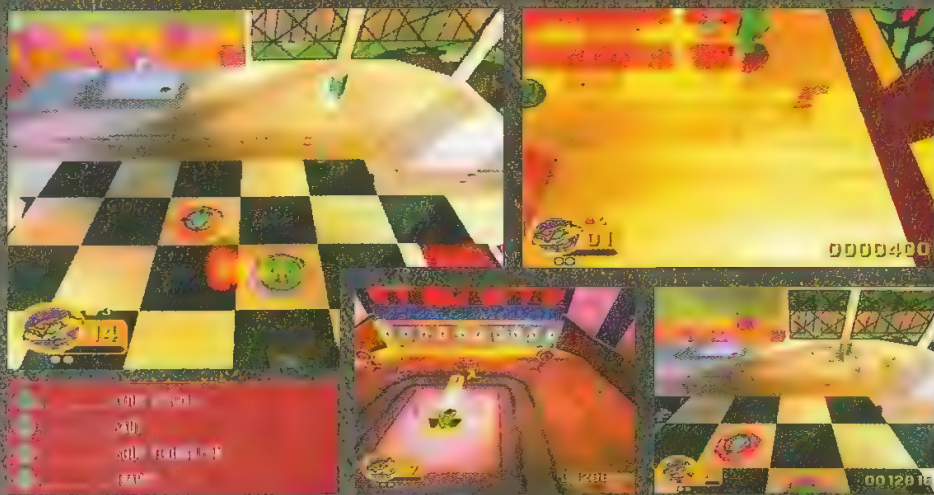


astuces et codes inédits

3615 cheat

RAT ATTACK

EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR
SUR PLUSIEURS NIVEAUX



Rat Attack. Quel titre bizarre. Le jeu est très « décalé », avec une vue de haut graphismes simples (mais en haute résolution) et un concept ultra-cretin. Vous dirigez un chat qui capture des souris en attendant des souris mutantes de l'espace en posant un piège sur le sol. En fait, vous appuyez sur le bouton croix, le maintenez enfoncé et un cercle (enfin une ellipse) se forme alors que vous vous déplacez. Vous attendez qu'une ou plusieurs souris se trouvent à l'intérieur et, hop, vous les capturez ! C'est d'une violence inouïe. Ensuite, il faut aller sur la marque « Destructor » au sol, et les souris sont comptabilisées. Pour réussir à franchir un niveau, il faut, à chaque fois, en attraper un certain nombre. Évidemment, plus vous avancez, et plus les choses se corsent, les personnages extérieurs (argh, le chien !) se révélant être des éléments fondamentalement perturbateurs.

EVIL ZONE

EDITEUR : TITUS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS
SUR UN COMBAT

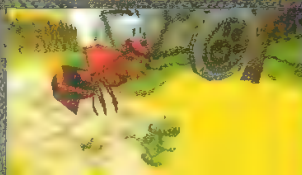
Qu'on le croie ou non, Evil Zone est un jeu de combat dans lequel on ne se sert que d'un bouton d'attaque. Dans la zone, j'aime imposer les choses, je voudrais la fille. Bonne pioche. Remarquez, on peut effectuer pas mal de choses avec et en combinant le bouton triangle avec certaines directions, on sort différents pouvoirs. On peut même le laisser enfoncé pour se concentrer, à la Dragon Ball, et sortir par la suite une super attaque (comme le triangle en même temps). Vous avez ici le choc entre un combattant (un sensai) sorti tout droit d'un épisode de Dragon Ball et une combattante (une espèce de fille au fond de laquelle sort une âme de guerrier). Alors, ils se causent gentiment pendant 10 secondes et après, hop, allez savoir pourquoi, ils décident de se battre.

Le costume est vraiment trop ringard ! Tu ne vois donc pas que la robe est trop courte, enfin ? C'est de cette façon que commencent certains combats.



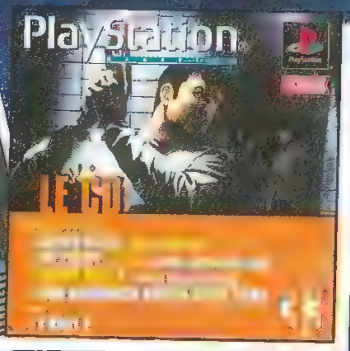
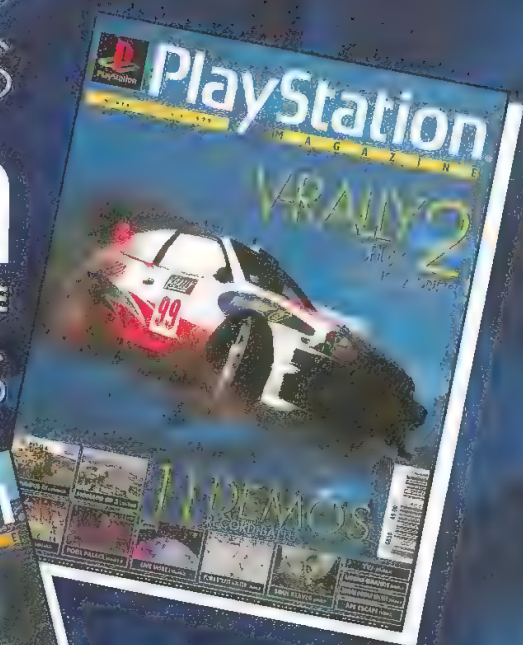
CROC 2

EDITEUR : FOX INTERACTIVE
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR
SUR UN NIVEAU



L'adorable petit crocodile est de retour, son cartable sur le dos et son sourire beat aux lèvres. Dans cet univers coloré où tout semble beau et gentil, il faut savoir être méfiant. La récolte de diamants ne se fait pas sans mal, avec les abeilles tueuses, les démons, des laves et autres ennemis gênants. Le but principal de la mission, ici, est de découvrir une clé pour délivrer un Gobo, enfermé dans une cage (les Gobo sont des petites créatures mignonnes qui passent leur temps à se faire capturer). Il faudra faire attention au terrain difficile et agir avec précision et célérité. Vous pouvez échapper à certains ennemis en courant, mais il vaut toujours mieux vous en débarrasser pour de bon. Les cibles mobiles sont intéressantes, dans le sens où elles vous présentent parfois leur dos. N'hésitez pas à leur foncer dessus, au moment opportun, pour les

ABONNEZ-VOUS ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS PlayStation MAGAZINE DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES



PROFITEZ DE
PLUS DE 2 MOIS
DE LECTURE
GRATUITE EN VOUS
ABONNANT

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE POUR :

☐ 1 AN (11 N°s de PlayStation) = 439 F au lieu de ~~539~~ F, soit 2 mois de lecture gratuite !

☐ 6 MOIS (6 N°s de PlayStation) = 245 F au lieu de ~~294~~ F, soit 1 mois de lecture gratuite !

Date de naissance : 19

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n°

Expire le

Voici mes coordonnées :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

PS 154

LA LIGNE DES JEUX VIDEO

Avec la participation de **Joupad** et de **PlayStation**

NEWS

SOLUCES & ASTUCES

SUITE DES REFERENCES D'ECRANS AUX JEUX :

MONITOR 1	0001
MONITOR 2	0002
MONITOR 3	0003
MONITOR 4	0004
MONITOR 5	0005
MONITOR 6	0006
MONITOR 7	0007
MONITOR 8	0008
MONITOR 9	0009
MONITOR 10	0010
MONITOR 11	0011
MONITOR 12	0012
MONITOR 13	0013
MONITOR 14	0014
MONITOR 15	0015
MONITOR 16	0016



08 36 68 75 00*

JOUE ET GAGNE

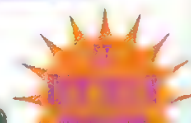
PRIZES

Prizes à gagner :
- 1000€ de matériel informatique
- 1000€ de matériel de jeu
- 1000€ de matériel de jeu
- 1000€ de matériel de jeu

08 36 68 75 00*



Processeur AMD K6 2 400 Mhz 3D Now I • 1 Mo mémoire cache
64 Mo SDRAM PC 100 • Disque Dur 4.3 Go UDMA • Lecteur de CD ROM 40x
Carte son 16 Bit • Lecteur de disquette 3 1/2 1.44 Mo • Moniteur 15" • HP 2x200 W



ACHAT

Département 39

Achète Crash Bandicoot, Tomb Raider, Rayman, Fade to Black, Destruction Derby 1 et 2, Formula One, Need for Speed, Wipeout, Wipeout 2097, Tekken 1 et 2, Die Hard Trilogy, Doom, Final Doom et Alien Trilogy de 40 à 100 F. Tél. à Hervé au 03 84 48 07 86.

Département 41

Achète Colin McRae Rally, NBA Jam Extreme, Tomb Raider II, V-Rally, NBA Live 97, Gran Turismo à prix sympa entre 50 et 150 F l'un. David Correia 18 ter, rue de la Maitournée 41300 Salbris.

Département 42

Achète Rollcage. Tél. au 06 80 60 47 67.

Département 50

Achète Tomb Raider I ou échange contre FIFA97, Explosive Racing, Rage Racer Revolution, Crash Bandicoot. Tél. à Jonathan au 02 33 71 14 25.

Département 57

Achète Time Crisis plus Gun classique à 200 F ou échange contre Theme Hospital ou NHL98. Tél. à Jordan au 03 87 28 81 43.

Département 62

Achète Theme Park 200 F en occasion ou neuf 350 F. Tél. au 03 21 37 51 76.

Département 67

Achète Re-Volt, Pool Palace, Quake 2, Street Alpha 3. Vends Gran Turismo 120 F. Tél. à Hervé au 03 88 96 15 91 l'après-midi ou au 03 88 69 01 06 après 20 h.

Département 75

Achète Kula World 120 F, Anna Kournikova's Tennis 150 F. Tél. à Fabrice au 01 42 00 00 86 après 18 h.

Département 81

Achète Test Drive 5 : 200 F. Tél. à Christophe au 05 63 61 86 71.

Département 83

Achète Theme Hospital, Alerte Rouge Mission Tesla, NBA 99, NHL 99, Madden 99. Tél. à Ludovic au 06 60 05 87 38 après 19 h.

CONTACT

Département 34

Echange MicroMachines V3 ou Ridge Racer + Wipeout contre Theme Hospital. Tél. à Jean-Christophe au 06 14 43 73 57 début septembre.

Département 38

Echange Alundra ou Metal Gear Solid ou DD2 contre Exode d'Abe ou Die Hard Trilogy. Tél. à Florian au 04 76 64 05 11 après 18 h.

Département 40

Echange Street Fighter Alpha 3 contre Driver ou vends 200 F. Tél. à Jonas au 05 58 90 21 70.

Département 41

Echange Final Fantasy VII, T'ai Fu, O.D.T., FIFA 98, Soul Blade, V-Rally, Wipeout 2097, Pandemonium contre Resident Evil 2, Riven, Diablo, Boucliers de Quetzacoatl, FIFA 99 ou autres. Tél. au 02 54 81 37 01.

Département 44

Cherche Gran Turismo entre 200 et 400 F. Vends V-Rally 2 150 F, PlayStation + manette +1 MC + Tomb Raider II. Tél. à François au 02 40 72 31 47

Département 57

Recherche carte mémoire du plus de 100 blocs à bon prix. Tél. à Arnaud au 03 87 57 09 69.

Département 59

Cherche jeux GTA et Resident Evil 2 pour 130 F pièce. Tél. à Jérémy au 03 20 78 60 11 avant 22 h.

Département 69

Echange Chevaliers de Baphomet et Pro Foot contre Driver ou Metal Gear Solid. Tél. à Nassim au 04 78 67 60 52.

Département 75

Cherche jeux de tennis, petites voitures : Motomash, Supersonic Racers, Street Racers..., International Track and Field, Nagano 98, Olympic Games, Pay Poy 1 et 2, Bomberman World, Megaman Battle & Chase, Final Fantasy VIII, Silent Hill. Tél. à Al au 01 43 67 19 24.

Département 78

Echange Metal Gear Solid contre Syphon Fighter et Tomb Raider III contre Drive ou Knockout Kings 99. Tél. à Réda au 01 39 12 49 66.

Département 95

Cherche les guides officiels de O.D.T., Atlantis, Egypte 1156 avant J.-C. Achat aux environs de 50 F. Tél. à Manu au 01 34 43 51 93 après 18 h 30.

VENTE

Département 3

Vends Ridge Racer T4 300 F, Pocket Fighter 150 F, Rival School 200 F, Tomb Raider III 200 F, Rayman 150 F, ISS Pro 100 F. Tél. au 04 70 44 17 41.

Département 10

Vends V-Rally 2 à prix sympa. Tél. à Franck au 03 25 80 36 92.

Département 24

Vends Tomb Raider III 175 F, NBA Live 99 200 F, FIFA 99 250 F, achète une manette à 75 F. Tél. à Alan au 05 53 63 37 71 après 19 h.

Département 30

Vends Tomb Raider III 140 F, Yannick Noah 150 F, Tenchu 150 F, Final Fantasy VII 90 F, Nuclear Strike 130 F. Tél. à Loïc au 04 66 71 05 39.

Département 33

Vends PlayStation + 2 MC + 2 manettes + 2 jeux (Formula One 97 et FFVII) : 800 F. Tél. à Benjamin au 05 56 21 43 99.

Département 33

Vends V-Rally 115 F, MIB 110 F, Moto Racer 100 F ou échange contre Yannick Noah AST 99, Die Hard Trilogy, Formula One 97. Tél. à Quentin au 05 56 57 97 09.

Département 37

Vends FIFA 98 200 F, Cronstructor 220 F, NBA Live 97 120 F, Cool Boarders 3 220 F, Rival School 250 F + codes. Tél. à Jérôme au 02 47 54 36 52.

Département 38

Vends Gran Turismo et Nascar 99 pour 250 F les 2. Tél. à Yannick au 06 60 70 23 09.

Département 42

Vends V-Rally + volant et pédalier 250 F. Tél. à Florian au 04 77 83 82 90.

Bulletin d'abonnement

PlayStation, le seul magazine régulier
exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°) pour
245 F au lieu
de 284 F
soit 1 mois de lecture gratuite

De plus, vous recevrez,
un CD exclusif PlayStation
Magazine contenant des démos
(avec certaines limitations)
avant d'être vos jeux avant
de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à
PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n° + 6 CD)
au prix de **245 F** au lieu de 284 F soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre ☐ Carte bancaire n° _____

Expire le : ____/____/____

Signature : _____

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Date de naissance : ____/____/____

Sexe : ☐ M ☐ F

PS 165

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 83 41 16

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sans opposition formée par écrit, les données peuvent être communiquées à des partenaires extérieurs.

Vends Tomb Raider III 170 F ou échange contre Metal Gear Solid, Yannick Noah AST 99, Die Hard Trilogie

UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION



9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Circuit Breakers, Ghost in the Shell, ISS Pro 98, Le Cinquième Élément, Test Drive 5, Tombi, Pushty 2. **NON JOUABLES :** Every's Body Golf, Spyro le Dragon.
MAKING OF : Tomb Raider III, O.D.T., PORTRAIT : La saga Tekken
CASTINGS : Colony Wars Vengeance, TOCA 2, Formula One 98, Elugez...
TRAVELLINGS : MediEvil, Future Cop L.A.P.D., Moto Racer 2, Madden NFL 99...
GROS PLAN : Passi.
EN COULISSES : Oddworld Inhabitants.
VERSIONS LONGUES : R-Type, Blast Radius, Colin McRae Rally, WCW Nitro...



9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : L'Exode d'Abe, MediEvil, Mr Domino, The Unholy War, Sub, Ninja, Haunted Maze. **NON JOUABLES :** Crash 3, Good to Be Alive.
MAKING OF : Bullfrog (Dungeon Keeper 2 & Populous), PORTRAIT : La saga Street Fighter.
CASTINGS : Rollcage, Psybadek, Music, Eliminator, Libero Grande.
TRAVELLINGS : L'Exode d'Abe, O.D.T., Spyro le Dragon, Yannick Noah AST'99, Yendhu...
GROS PLAN : Eric & Rammy.
EN COULISSES : Bruno Bonnell (Infogrammes).
VERSIONS LONGUES : Rogue Trip, Duke Nukem : Time to Kill, Judge Dredd, ISS Pro '98...

9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : C3 Racing, L'invasion vient de l'Espace, Future Cop L.A.P.D. 2100, Spyro the Dragon, Moto Racer, Victory Boxing 2. **VIDEOS :** Libero Grande, Tomb Raider III, Metal Gear Solid.
MAKING OF : Warzone 2100.
PORTRAIT : La PlayStation, une star.
CASTINGS : Bloody Roar 2, Rollcage, Asterix, Ridge Racer Type 4, Soul Reaver, Alkuji...
TRAVELLINGS : Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3, FIFA 99, Rival Schools, KO Kings '99...
GROS PLAN : Cornu.
EN COULISSES : Peter Molyneux.
VERSIONS LONGUES : Colony Wars Vengeance, Future Cop, NFL Madden '99, S.C.A.R.S...



9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Crash Bandicoot 3, Tomb Raider III, TOCA 2 Touring Cars, Rival Schools, World League Soccer, Monkey Hero, Blitter. **NON JOUABLES :** A Bug's Life, Marc Em.
MAKING OF : Ridge Racer Type 4, Soul Reaver...
PORTRAIT : Final Fantasy VIII.
CASTINGS : Quake 2, Monaco GP 2, KINK Krossfire, Driver, Tomb Raider III...
TRAVELLINGS : Wild Arms, Devil Dice, Alkuji, Atlantis, Tiger Woods 99.
GROS PLAN : Fabe.
EN COULISSES : Hideo Kojima, Naughty Dog.
VERSIONS LONGUES : Tomb Raider III, Cool Boarders 3, Asteroids, O.D.T...



7 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Alkuji, Colony Wars 2, Cool Boarders 3, Devil Dice, Mille et une Pattes, O.D.T.
VIDEO : Eliminator.
MAKING OF : Les images de synthèse, Driver.
PORTRAIT : La saga des FIFA.
CASTINGS : Metal Gear Solid, V-Rally 2, Um Jammer Lammy, Rainbow Six, FFVIII...
TRAVELLINGS : Rollcage, Egypte, Pro Pinball...
GROS PLAN : Mochus.
EN COULISSES : Martin Edmondson de Reflection.
VERSIONS LONGUES : Kula World, Iznogoud, Wild 9, Apocalypse, Psybadek...



9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Metal Gear Solid, Rollcage, Yannick Noah AST'99, Music, Warzone 2100, Super Bub, VIDEOS : Driver, Silent Hill, Snowboard Tour.
MAKING OF : Monaco GP 2, T'ai Fu, Prince Naseem Boxing...
PORTRAIT : Ces jeux qui ne sortent jamais en France.
CASTINGS : Y-Rally 2, Need for Speed 4, Gex contre Dr. Reiz, Dark Stalkers 3...
TRAVELLINGS : Metal Gear Solid, 1001 Pattes, Civilization 2, Absolute Football...
GROS PLAN : Cosmo Vitelli.
EN COULISSES : Chris Deering, Directeur de Sony CEE.
VERSIONS LONGUES : Special Metal Gear Solid...

8 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Ridge Racer Type 4, Rollcage, Retro Force, R-Type Delta, Devil Dice, Kula World, Kurushi, Mr Domino.
MAKING OF : Mission Impossible.
PORTRAIT : Tombés au champ d'honneur, tous ces jeux qui ne sortent pas en Europe.
CASTINGS : Gran Turismo 2, V-Rally 2, Ape Escape, Shadowman, Silent Hill, Tenuhu, Dino Crisis...
TRAVELLINGS : Ridge Racer Type 4, Gex contre Docteur Rez, T'ai Fu...
EN COULISSES : Stéphane Baudet et David Nadal, programmeurs de talent chez Infogrammes.
VERSIONS LONGUES : Dark Stalkers 3, Rally Cross 2, Marvel Super Heroes vs Street Fighter...



7 DÉMOS JOUABLES SUR LE CD !
Driver, Absolute Football, Soul Reaver, Wild 9, Actua Ice Hockey 2, Big race USA, KINK.
MAKING OF : Y-Rally 2, Quake 2.
PORTRAIT : L'argent et l'industrie du jeu.
CASTINGS : Wipeout 3, Star Wars Episode One, Driver...
TRAVELLINGS : Bloody Roar 2, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3...
EN COULISSES : Yves Guillemot, co-dirigeant d'Ubisoft.
VERSIONS LONGUES : Rollcage, Need for Speed, Rally Cross 2, Gex contre Dr. Reiz, T'ai Fu...



11 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Monaco GP, YV Music Animation, Pool Shark, Live Wire, Soul Reaver, Populous III, Ape Escape, Pinna Street Soccer, Adidas Power Soccer, ISS Pro 98, Libero Grande.
MAKING OF : reportage E3.
PORTRAIT : La saga Wipeout.
CASTINGS : Final Fantasy VIII, Pool Palace, la folie coupe du monde, Silent Hill, The Matrix, Dance Dance Revolution...
TRAVELLINGS : Driver, NBA Pro 99, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Hard Edge...
EN COULISSES : Charles Cecil, big boss de Revolution Software.
VERSIONS LONGUES : Rollcage, Grand Theft Auto : London 1969, Warhammer : Dark Omen, Bomberman...



SOLUCES ET ASTUCES : VOILA COMMENT TOUT REUSSIR
SOLUCES : Tomb Raider III, L'Exode d'Abe, O.D.T., Alkuji, Crash 3, Rival Schools, Atlantis, Egypte...
ASTUCES : TOCA 2, Cool Boarders 3, S.C.A.R.S., Future Cop, MediEvil, Colin McRae Rally, Colony Wars 2...



FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.
 Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 francs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

- Je commande le(s) numéro(s) à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de F
- Je commande le(s) Hors Série n° à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de F

Soit un total global en francs de F

RANGEZ VOS MAGAZINES

- Je commande reliure(s) à 69 F soit un total en francs de F

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : F

Nom

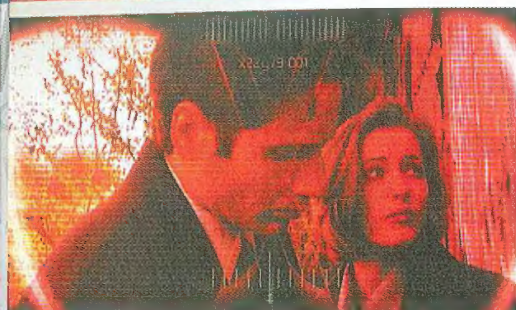
Prénom

Adresse

Code Postal L L L L L Ville

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE

ATTENTION ! LES NUMÉROS 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8 ET 15 AINSI QUE LES TROIS PREMIERS HORS SÉRIE



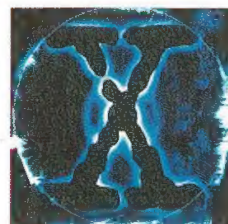
Dès le mois prochain, les jeux reviennent. On peut raisonnablement s'attendre à un déluge de travellings d'octobre à décembre. Exceptionnellement, certains jeux ne devraient arriver qu'en janvier. Des jeux pour commencer l'an 2000 ? Incroyable mais vrai. En attendant, vous ne passerez sans doute pas à côté de Soul Reaver, le titre phare de cette rentrée 99.

CRITIQUES

	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	JEAN SANTONI	JULIEN CHIEZE	GREGORY SZRIFTGISER	EDOUARD DUCHAMP	KENDY TY	VOTRE NOTE
G-POLICE 2	5	5	4	4	5	4	
RAT ATTACK	6	-	-	6	-	-	
SOUL REAVER	9	8	9	9	9	8	
X FILES	6	5	6	6	5	-	
WIP3OUT	7	7	7	8	-	7	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?	3 Amusant trois secondes.	5 Tout juste moyen.	7 Enfin un bon titre !	9 Exceptionnel !
2 Laissez tomber, y'a rien à voir.	4 Ouais, peut mieux faire.	6 Ça commence à être intéressant.	8 Très très bon !	10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.



L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 €/min)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL + MULTIMEDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EDIOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMIT	02 99 08 90 88
INFOGRAMMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 €/min)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 €/min)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 €/min)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 €/min)
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 60 31 04 03 (17c/mn/mn)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 €/min) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo.



Juste la réponse à vos questions existentielles



PlayStation®

M A G A Z I N E

SEPTEMBRE - OCTOBRE 1999

Hors Série

Sur le CD le meilleur du Platinum en

10 démos jouables

Les nouvelles recrues Platinum



Tekken 3,
Resident Evil 2,
Tenchu,
MediEvil...

Tout ce qu'il faut savoir sur la gamme Platinum

A l'intérieur de ce magazine
500 francs de bons de réduction
pour vos jeux et accessoires favoris

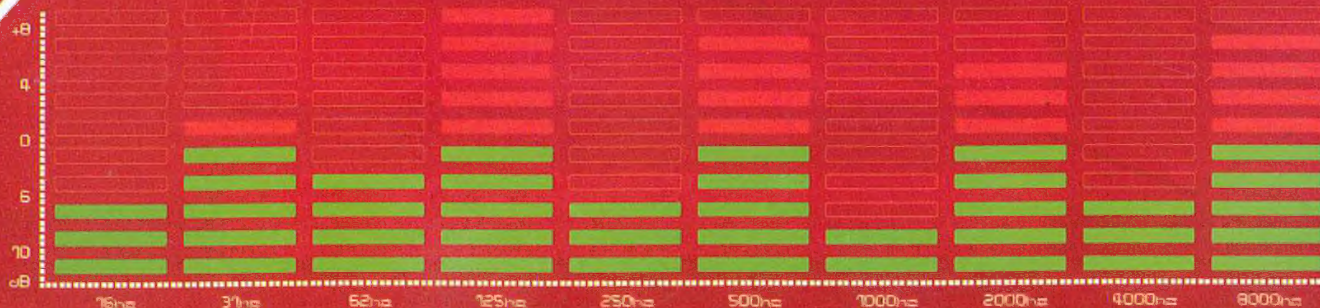
Dossier

Comment acheter vos jeux moins cher ?

Toutes les astuces et les codes secrets des meilleurs jeux Platinum

ISSN N° 1271 4755 • PLAYSTATION MAGAZINE HORS SÉRIE N° 8 • SEPTEMBRE-OCTOBRE 1999 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

En vente le 20 août chez votre marchand de journaux



wipeout

THE CHEMICAL BROTHERS - PROPELLERHEADS - DJ SASHA
ORBITAL - UNDERWORLD - PAUL VAN DYK

